

电子游戏是通往电脑世界的捷径

今天玩游戏

明天用电脑


小教授
XIAUJIAOSHOU



家用电脑与游戏机 双月刊

目 录 1994 年 12 月号（总第 4 期）

热点透视

玩家论坛

世嘉小教授

以玩会友

任天堂军团

超任新航线

大看台

电脑玩家

电脑天地

电脑学习机

主编：赵震东
出版：科学普及出版社
编辑：本刊编辑部
订阅：（100009）北京旧鼓楼大街
西绦胡同 13 号西门
电话：4055310，40493342－1
刊号：CN11—3450/TP
广告经营许可证：京西工商广字 0249 号
印刷：煤炭工业出版社印刷厂
插图、摄影：刘管乐　宋志勇
逢双月 15 日出版　定价：2.80 元
（95 年改为月刊，邮发代号 82－622）

下 期 要 目

热点透视：'94 国际电子游戏界十件大事
游戏巨星——土星
业界星空：日本游戏业界之道（之二）
世嘉小教授：真人快打Ⅱ，恶魔城，海豚历险记Ⅱ
超任新航线：天地[illegible]，女战士[illegible]
任天堂军团：帝国战机，唐老鸭，赌神
电脑玩家：黑暗之[illegible]，星球大战，[illegible]湖杀人事件
电脑学习机：中国消协学习机市场抽测详情
电脑天地：戏说 DOS（系列谈）
编读往来：游戏是学习的最好途径

SEGA 再展风彩

——上海"国际消费电子展"侧记

养由基

十一月八日，第一届"国际消费类电子产品展示会"在上海举行。与事先得到的情报一致，世界最知名的电玩公司之一SEGA(世嘉)参加了这次展览，而且成为最吸引青年人的一个展区。

由于是第一次参加大陆的此类展示会，世嘉显得既认真又慎重。说认真，它拿出了诸如"土星"之类的先进机型，说慎重，它并没有盲目地增加场地，扩大影响。总之，看起来SEGA颇有意以此次展示为契机，从而打开中国大陆的电玩市场。

展示的机型中，除在北京已有出现的MD2、MD—CD2和Game Gear外，还有能使16位MD升至32位的"超级32X"提升装置和号称64位的游戏机"土星"，以及一个新型的街机框体——这种框体目前在上海颇为流行。其中32X和土星在日本也未发售，却在这里捷足先登了，真让人有点嫉妒起上海的玩家们。

采访逗留的两天中，世嘉的展台中始终人来人往，川流不息，即使是玩Game Gear这类手提机也要排上好久。也许大陆的玩家们渴了太久了，一旦有这样的机会便绝不放过，非过足玩瘾不可。不过正是读书上课的时候，怎么会涌进那么多的中学生？这是一个奇怪的问题。

从实际的画面、音响效果看，16位的MD(或MD2)用"超级32X"作提升后，确实有很大的改变，其色彩与解像度已与普通大型机不相上下，速度也非常快。据世嘉称"超级32X"与"土星"一样有两个32位的CPU，这使人联想到软件的互换性。但世嘉方面并没有与以证实。

至于"土星"的实际效果，比想象中的要更好一些，特别象"体感战士"这样的移植节目，几乎看不出有什么不同于大型机的地方，效果很好。"土星"本身的机能也很强，甚至连显示屏上的语言都可调整——但是没有中文。不过，令人遗憾的事情也有，"土星"并没有提到对应CDV，它原本四倍速的CD—ROM也改为了两倍速。也许这只是虚晃一枪？但愿正式发售时如愿以偿。

展示会中不时有客户要求购买"土星"或是"超级32X"，但世嘉只接受预订，据说他们准备在明年接受更多的代理商，以在大陆多点进攻。至于京沪两地都很为关心的"土星"发售日，SEGA说肯定会在11月底(香港11月18日，日本11月22日)，不过发至香港的机器不会太多，因为日本"土星"已"供不应订"了。

大型框体中展示的也是"体感战士"，屏幕很大，而且可以坐着玩(这一点不同于北京)，音乐的震撼力也很强，因为是"FREE PLAY"，所以吸引了不少玩家在苦练绝技，别人根本难以插针，最后只有世嘉的工作人员强行散场，才平息了苦等之人的不满。

在京城传说得沸沸扬扬的世嘉将来华办合资企业之事，居然被世嘉否认了，据世嘉说上海也有不少人曾来询问过此事，看来沪上的消息也走漏得很快，但世嘉自己也不知道有过这件事，所以这几天弄得挺糊涂。

展览会中，除世嘉外，还有3DO和GAME MATE的展台，但都不如SEGA准备得充分。3DO不仅没有介绍材料，连演示软件都没有，令人大失所望。GAME MATE更无法与Game Gear相比。这样看来，世嘉在大陆的前途似乎非常光明。

百忙之中，抽空逛了一下上海的游戏机市场。家用机方面，上海与北京差不多，但没有看到卖3DO和PC—CD ROM的，世嘉的CD2非常好卖。大型机上海比北京要好得多，豪华型游戏房比比皆是，几乎每一个大型百货店中都有一个，机型多以体感类为主，震撼力相当强，软件也非常丰富，听说光日本娱乐公司(NAMCO)就在上海开了五家分店，以它的实力自然能推动大型机的发展。但是，无论走到哪个游戏房，瞧见最多的，还是世嘉的SONIC，它总是笑嘻嘻地提醒你，世嘉无处不在。

(本届展览图片参看本期彩色插页第一页)



'94中国电子游戏界十件大事

本刊编辑部

当前，从游戏机发展起来的多媒体技术确立了家庭电脑的基本形态，与此同时电子游戏界的市场需求、产品开发、商业销售、相关理论、出版活动产业显得异常活跃。电子游戏界今年的重要发展最多，以至于有人称94年是中国电子游戏的元年。我们既将"大事"总结于此，以展示新兴的电子游戏界94年的发展历程。

★ 1·中国电子游戏机工业协会活动频繁

去年成立的电子游戏机工业协会，陆续开展了多项工作，发展会员、交流信息、组织展览、开展国际交流、与外商洽谈合作、筹集企业，促进知识产权保护等，已在行业内部发挥了重要的引导作用。

★ 2·游戏机类杂志创刊

游戏机进入大陆以来，先后有二十多本有关游戏机图书出版，但相关期刊一直没有创办。今年情况有了转机：

①本刊《家用电脑与游戏机》，6月创刊，科普出版社主办，是以电子游戏为特色的电脑知识普及性读物，95年为月刊，每册2·80元；

②《电子游戏软件》，6月创刊，电子游戏界的娱乐性杂志，95年为月刊，每册4·50元；

③《电子娱乐》8月试刊，介绍游艺厅用大型机的技术、经济信息，95年为双月刊，每册20·00元。

这三本杂志的创办，对我国电子游戏的产业形成、市场发展、消费指导意义重大。

★ 3·国内游戏软件制作业起步

①北京西图手工程师成为游戏软件版权注册第一人，其作品为《绿龙》；

②金盘公司推出国产电脑大型游戏《神鹰突击队》；

③成都台晶大乐公司推出8位游戏《西天取经》；

④台湾圣渔公司推出一批8位机节目；

这些游戏的总体水平和商业价值暂且不论，它们的推出，表明了国内电子游戏软件的开发工作已经真正开始，水平并将不断提高。

★ 4.中华电子游戏软件联盟成立

由天津新星电子公司、北京世兴公司、北京先锋卡通公司、北京金盘电脑公司等一批骨干企业发起，以促进游戏软件、教育软件产业发展为主要目的的"中华电子游戏软件联盟"筹备成立。它将在技术信息交流、科研成果共享、知识产权保护、软件开发销售等众多方面发挥积极作用。

★ 5·学习机异军突起，成为新的消费热点

原来只是8位游戏机一个节目的游戏机键盘，经国内技术人员的开发拓展，功能迅速增加，不仅保持了原有的计算、英文打字、音乐练习和运行FBASIC的特色，而且开发出了汉字录入、文字编辑、辅助教学等目前电脑的部分实用功能，架起了游戏机与电脑之间的一座桥梁，形成一个新颖的学习机市场，其企业数量、产品销售数量，都大大超过游戏机，实为游戏机领域的一大奇观。长期重视技术开发的"科兴"不断把学习机功能推向新高度；闻名全国的"小霸王"生产销售全部转向学习机；……

由于销路很宽，许多假冒伪劣产品上市，以至于中国消费者协会专门开展了学习机的"打假"活动。

★ 6·电子游戏步入家庭教育电脑市场

在北京、上海等大中城市，举办了十余次以家庭、教育为主题的电脑展览、展销。一向不登大雅之堂的电脑游戏登而堂之地登上了电脑的展台，多次成为展会的热点，这不仅反映了电脑游戏在软件市场中的重要地位，也展示了巨大的市场潜力。电脑爱好者们已经公开的强烈的"爱好"电脑游戏了，销售、维修、复制电脑游戏已经成为电脑软件经营活动中的一种普遍的现象。

★ 7·国产超任、世嘉新型兼容机上市

16位游戏机是目前大众游戏机市场的更新换代产品，但因原装机价贵、货少，难于普及。今年下半年起，主导当今16位机市场的超级任天堂SFC和世嘉SEGA的2款兼容机陆续上市，受到各地市场欢迎，推动了16位机市场的发展。

★ 8·最新游戏机"3DO"、"土星"崭露头角

代表当今世界游戏机最高水准的32位游戏机"3DO"、"土星"在上海首届国际消费电子展上露面，使玩友大饱眼福。目前3DO已在北京、上海试销，土星在年底前也会上市。这两种机型的推出，将对电子游戏文化的发展，"家用电脑"和"社会信息网"的概念，以及影视艺术的未来产生重大影响。

★ 9·一批软件公司促进游戏软件开发

北京"尼家"、"凯达"等一批电脑公司相继发布广告，以举办游戏设计大奖赛、高价收购游戏程序等形式发现设计人材、挖掘游戏创意，在社会中引起震动，客观上推动了电脑游戏开发活动的进步。

★ 10·各地游戏机专营商店迅速增加

电子游戏机在硬件方面形成独立的发展道路，新型换代机种相继推出；软件方面，音像效果不断完善，创作理论日趋成熟，品种日益丰富，数量持续上升，使得市场稳定发展。因此，电子游戏厅、游戏专营商店及专柜持续增加，成为当今文化市场最活跃的一部分。

机卡制式差异破坏了游戏形象

养由基

很多电玩玩者都有过这样的经历：买回一张《双截龙Ⅱ》的卡带，却发现其人物举手投足犹如木偶，慢得令人忍无可忍；兴致勃勃地打完《光明力量》，随一曲大结局之美妙乐章，却发现音乐早已结束，画面还在更换。至于发生光晕现象的用户，很恐怕对白与画面不同步，或二维画面推轴不平滑等等问题的，更不在少数。

这其中的症结究竟何在？

是软件制作商设计不力吗？或是机器的机能太差，无法体现设计者的意图？其实并非如此。因为不少有以上"缺陷"的游戏制作公司，是享有盛名的老牌企业，如此不负责任岂非自砸招牌？要说机器性能不好，这种情形也非MD独有，SFC、FC或PC－E等也均有此例。

那到底是什么原因呢？

关键在于我们手中机种的电视制式。

中国的电视制式，和香港一样，采用的是一种叫做"PAL"的方式。这种电视制式每秒钟对屏幕扫描25帧画面；而各电子游戏机的原产地日本和美国，采用的是"NTSC"的电视制式，它每秒钟对屏幕扫描的画面数是30帧。

好了！各位可能已经找到症结之所在了：绝大多数的游戏软件在制作时，都是以NTSC制式为标准的，那么如果用在国内的PAL制式的游戏机上，速度只会减低六分之一；事实上，《双截龙Ⅱ》也好，《光明力量》也好、MD－CD的各种不同步的毛病也好，都是因为以上原因才造成的。如果各位手中拥有的是NTSC制式的游戏机，那么这么多毛病，这些毛病都不会存在。

第二个问题，程序出错

有不少SLG的玩家都对中文版《三国志》无法观看中国的地图而惋惜；也有许多女性电玩迷对《小魔女故事》在帮前面的"花絮"表示不可理解。她们认为这些优秀的软件，出现这些毛病是令人无法接受的。

事实上，这些所谓的"毛病"并不存在。如果不是PAL制在作怪，那么，各位可以随意地欣赏"三国志"的动画，也可以完全攻破《小魔女》的关底。至于许多"花絮"，或"表现不好"的其它游戏，在NTSC制式的游戏机上，也是一切正常的。

第三个缺点，屏幕被压缩

由于成本的关系，游戏机中的"PAL制"都是将原有的"NTSC制"硬件改造而成的，这种制式的转换俗称"假转换"，对画面最大的影响就是，压缩成了宽屏。

用过LIS录像机的人都有这样的体验，一盒正常的NTSC录像带在其上播放时，就变成了宽银幕，这就是"假转换"的缺陷，用了制转的SFC或普通MD也是如此。

画面压缩后，人物的造型也随之缩小，许多富有魅力的画面也大打折扣，完全丧失了原有的风味——

电视游戏，如今已上升到了一个文化的层次，制作者想要说的，表达的，都是以一种丰富的感染力来吸引游戏者。因为有了PAL制的游戏机，我们看到的是被减慢了速度，改变了色彩，画面大大压缩的东西，原有的创作精神已被砍了个一干二净。

我们玩游戏，也许是为了消遣，为了娱乐，但要做一名真正的电玩迷，就应该从一种更高的标准来要求自己。我们要能理解游戏的文化内涵，要懂得欣赏游戏中那些精彩绝伦的妙笔。而且事实上，CD－ROM、32BIT期间的开发者们，也已经用这种全新的，类似于电影艺术但又超越的观点来开发，研制各种软件了。

我们希望在未来的电视游戏中，能品味到设计者提供的原汁原味的作品。



NTSC制式



PAL制式

电子游戏与智力关系

王以

目前，人们将电子游戏节目归纳为射击类、打斗类、冒险类、角色类……等等。上述分类方法，是根据节目内容确定的。如果从另一个方面，即它对游戏者的智力培养而言，笔者认为可作如下分类。

一、被动型节目：该类节目程序固定，人只能被动地跟随目标。随着逐级积累"得分"或"过关"，节目程序越来越快，各种障碍或妖怪之类也随之增多，使人神经高度紧张，要想过关，唯有死记程序，什么时候该跳跃，什么时候该躲避，什么时候该进攻，谙熟于心，形成条件反射。这类节目有"大赛车"、"兵蜂"、"鳄鱼先生"、"马戏团"、"魂斗罗"等等。尽管内容五花八门，画面各呈新奇，但对人的智力启迪和思维活动，却作用不大。

二、主动型节目：这类节目一般节奏较慢，给人以思考的余地，画面也不如前一类那么热闹，但它却有着复杂的程序和随机应变的能力。游戏者不仅要有局部的战术安排，也必须从全局的战略上考虑，经常要启用智力来争取最后胜利，所以也有人称之为"智力性"节目。这类游戏有"三国志列传"、"凯撒大帝Ⅱ"、"大战略"、"大航海时代"等等。体育节目"花式台球"也可归入这类。然而，由于游戏程序是规范化的，只要游戏者记熟了节目内容及出现的相应对策，过关就会显得非常容易，不需要进一步的思考和经验积累，因而它对人的智力发展仍带有很大的局限性。

三、对奕型节目：此类节目多数是将各种棋类、体育竞赛节目编入游戏之中，如"围棋"、"国际象棋"、"棋王"、"五子棋"等等。它的最大特点是可以进行人机对奕。

当然，也有不少节目既需要被动跟随，也可以采用主动进攻的方法来过关，要将使其分开是不可能的。这类兼而有之的节目多见于一些打斗类、冒险类节目，如"双截兄弟"、"真人快打"、"松鼠大战"等等。风靡一时的"俄罗斯方块"，更是这类节目的突出代表。

人们通过电游戏的熟练，从而增加判断、处理事物的能力，但即使您的孩子成了"杀人王"的行家，"砌方块"的高手，对孩子将来面对的适应社会、独立生活及创造物质的能力是毫无帮助的。充其量，电子游戏是一种消遣性的高级娱乐活动而已。如果您真想孩子成材，不妨买一台家用电脑，让孩子学习编程、打字、学外语等等，其益处将无可估量。不知诸君，以为如何？

"气死"罗贯中的街机《三国志Ⅱ》

蒋波

《水浒》英雄曾先后过书瘾，
自从玩《三国志Ⅱ》的英雄们就让我醉里又迷糊；
关羽[illegible]起小兵"马谡"出征，
[illegible]飞[illegible]上投毛；
[illegible]的[illegible]，
[illegible]兵将，[illegible]在[illegible]？
[illegible]"[illegible]"[illegible]，
[illegible]之中[illegible]一[illegible]？
[illegible]，[illegible]的[illegible]，
[illegible]一[illegible]大[illegible]，
[illegible]又[illegible]又[illegible]，
"[illegible]"[illegible]，
于(yu)[illegible]成了[illegible]干(gan)[illegible]，
[illegible]了！
"[illegible]小生"[illegible]一[illegible]，
[illegible]，
[illegible]？！"人中吕布"[illegible]！
[illegible]的[illegible]；
[illegible]乱[illegible]，
[illegible]何时发明火[illegible]？
[illegible]乱[illegible]，
历史人物[illegible]一[illegible]！
不[illegible]，
[illegible]了？

电玩之爱

张迪

曾经以为，人生最美妙的境界是一个人端坐在屏幕前，看着游戏的最终结局的精彩画面：金色的黄昏、苍山如海、残阳似血；无人的夜晚，万籁静寂，灯影幽幽；……此时心底涌出深深的激动。"天生我材必有用"是我闯关的信念与支撑，"惊涛拍岸，卷起千堆雪"，是我场战冲的气势，"人生得意须尽欢，莫使金樽空对月"，是我游戏时的那种执著。

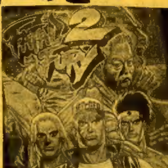
游戏变幻莫测，充满荆棘。人生的旅途不也如同经历一场过关的挫折？接受考验，才能晌过天晴，绽放出更灿烂更美好的光彩！

离开屏幕，走入生活，那种冲动也已经逝去，但我感念这段自游戏的时光。玩友们的那一份对游戏的狂热，怎能不让你感动？

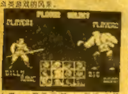
饿狼传说 Ⅱ

◯陈　钢

SNK 出品	ACT
24M	1994 年面市
2 PLAYERS	



与超任版相仿，世嘉版《饿狼Ⅱ》除38位常规使用的格斗人物外，同样也能使用黑暗三斗士与古赖沙，领略其风采（在对战模式中选择），更值得一提的是能够使用全部人物的超级必杀技，凭这一点就能完全赢得玩者对此游戏的青睐的。在一番苦战之后以超级必杀技横扫千军的威力一举夺走对手的体力，在险境中出奇取胜，相信令玩者最激动不已的莫过于此吧。全部12个人物的超级必杀技和普通以及新增必杀技的出法将在下文为大家详细介绍，希望广大游戏迷朋友们亲身去领略这一优秀格斗类游戏的风采。



A键——弱拳，B键——弱脚，C键——挑拨

A键+C键——重拳，B键+C键——重脚

人物共通技：

1. **防御**：(1)上盘防御：当对手攻击上盘或跳起攻击时，按住左键。

(2)下盘防御：当对手攻击下盘时，按住左下键。

（以上以控制角色在对手左边为例）

2. **摔投技**：当对手接近时，以方向键左或右配合大拳即可。

3. **快速闪避**：连按左键两次（以控制角色在对手左边为例）。

4. **闪避攻击**：当对手攻击时，以防御姿式按下弱拳即可自动作出闪避攻击。

12位格斗人物介绍及必杀技出法：

（注：(1)必杀技出法皆是以控制角色在对手左边提供的。(2)超级必杀技只能在体力条闪红光时使用。）

人物一：Terry Bogard（泰利·波格）

一个相当容易掌握且各方面均衡的角色。在格斗中必杀技的不断配合使用，其潇洒的攻防姿式将会令人难以忘怀。虽然必杀技之得意招——龙卷在世嘉版中威力已减小，但以其必杀技种类数量之多，善用的话仍然是非常强的。

必杀技：1. 能量波：↓↘→＋拳键。2. 烈火拳：↓↙←＋拳键。3. 回转旋刀脚：↓↙←↖＋脚键。4. 升龙脚：↓蓄劲后↑＋拳键。

超级必杀技：↓↙←↙→＋AC键同时按（超能量波）。

人物二：Andy Bogard（安迪·波格）

与泰利是兄弟俩，是一个相当容易上手的角色，无论是必杀技或超级必杀技都非常容易使用，他的攻击远战近战能力都非常强，并以近战尤盛，因此在距离拉远时就打出飞翔拳，当对手抵挡时就以斩影拳接近对手近战，并注意时时配合脚键进行攻击。

必杀技：1. 飞翔拳：↓↙←＋拳键
2. 水鸟拳：↓↘→＋拳键
3. 斩影拳：↙→＋拳键
4. 空破弹：↙↗＋脚键

超级必杀技：超龙炎空破弹：↓蓄劲后↘→＋BC键同时按。





人物三：Joe Higashi（东丈）

这个角色在世嘉版中已作了较大的改进，旋风拳、爆裂拳更是令对手望而生畏，但相比之下，必杀技之老虎踢威力却大不如前了。如果在格斗中熟练地使用闪避攻击将会令东丈发挥更强的威力，因为他的闪避攻击是所有人物中最强的。

必杀技：

1. 旋风拳：←↙↓↘→＋拳键
2. 老虎踢：↓↘→↗＋脚键
3. 轰雷踢：↙蓄劲后↗＋脚键
4. 爆裂拳：连续按拳键

超级必杀技：高空龙卷风：→←↙↓↘→＋AC同时按。



人物四：KIMKAP HWAN（金甲焕）

这一角色是来自韩国的跆拳道高手，以其华丽的腿功称霸跆拳道界的跆拳与街机相比，他的飞翔脚更可随心所欲的使用，更具威力，这一招要是加利用超级必杀技—凤凰脚更是有"无懈可击、一气呵成"的气势，总之一句话，"精采绝伦"。

必杀技：

1. 飞翔脚：空中时↓＋脚键
2. 半月斩：↓↙←＋脚键
3. 飞燕斩：↓蓄劲后↑＋脚键

超级必杀技：↓↙←↙→＋BC同时

人物五：MAI SHIRANULI（不知火舞）

一名来自日本的女忍者，也是全部人物中唯一的女性。她不但手脚颇长，而且近战远战，必杀技攻击力十足，所以绝对不能轻视。此外，必杀技之飞鼠乱舞威力在世嘉版中大大增强了。除了前面三斗士的竞技场外，其余场合都可以随心所欲地使用。如果对手不懂破解的话，是接近无敌的招式。

必杀技：

1. 花蝶扇：↓↘→＋拳键
2. 龙炎舞：↓↙←＋拳键
3. 必杀忍蜂：←↙↓↘→＋脚键
4. 飞鼠乱舞：↓蓄劲后↑＋拳键

超级必杀技：超龙炎火舞：→↙←＋BC同时按。



人物六：BIG BEAR（大熊）

这个角色是街机版所有人物中最笨拙的角色，但今时的他在世嘉版中就不大相同了。不但一改昔日的笨拙，而且无敌冲撞更是最具威力，令对手防不胜防，尽管如此，熟练地掌握他仍需要较多的磨炼。

必杀技无敌冲撞：

↙蓄劲后→＋拳键。

超级必杀技：大爆烈火：→↘↓↙←＋AC同时按。

人物七：JUBEI YAMADA（山田十平卫）

山田十平卫虽然没有强有力的长距离必杀技，但格斗中一旦转为近战，相信是所有角色中近战能力最强的一个，近战时，颠倒手里剑配合前冲背负摔或大回身落摔更是令对手无所遁形。此外，必杀技之大回身落摔以及超必杀技——爆烈流星坠如果掌握好时机的话，不但能破坏对手的攻击（包括某些必杀技），而且能给对手以致命的反击。

必杀技：

1. 颠倒手里剑：←蓄劲后→＋拳键。
2. 大回身落摔：↓蓄劲后↑＋拳键。
3. 前冲背负摔：←蓄劲后→＋脚键。

超级必杀技：爆烈流星坠：↙蓄劲后↓↘＋AC同时按。

人物八：CHENG SIN ZAN（陈新赞）

来自香港的太极拳大师，拥有较强实力。无论对手远近，皆能展开强有力的攻击，是一位相当容易熟练掌握的角色。他的闪避攻击如果时间配合得的话，是万无一失的对付空中攻击的招式。此外，必杀技之破岩激在格挡对手必杀技攻击之后，也是很有力的反击招式。

必杀技：

1. 气雷炮：↓↘→＋拳键。
2. 破岩激：←蓄劲后→＋脚键。
3. 掌中书：三键同时按。
4. 大太鼓腹打：↓蓄劲后↑＋拳键。

超级必杀技：爆雷炮：↙蓄劲后↓→＋AC同时按。



BILLY KANE

人物九：（比利·健）

（黑暗三斗士之一）

比利作为黑暗三斗士之一，自然实力不可低估。远距离的攻击加上多变多采的棍法，以及一招制敌的超级火炎爆，将令对手难以招架。

必杀技：

1. 三节棍突刺：←蓄劲后→＋拳键。
2. 对空三节棍突刺：↙蓄劲后↗＋拳键。
3. 旋风棍：连续按拳键。
4. 强袭飞翔棍：↓蓄劲后↑＋脚键。

超级必杀技：超级火炎爆：↓↙←↙→＋AC同时按。



ALEX HAWK

人物十：（艾力·豪克）

（黑暗三斗士之二）

相信游戏迷们都曾在街机中领略了他当之无愧于"拳王"称号的凶悍拳术，在世嘉版中的他也丝毫不逊色。令人眼花缭乱的气功拳，疯狂的狂拳乱舞，令对手陷入恐怖的深渊。

必杀技：

1. 气功拳：↓↘→＋拳键。
2. 防空气功拳：↓↘→↓↘→＋拳键。
3. 冲前勾拳：↙蓄劲后→＋拳键。

超级必杀技：狂拳狂舞：→↙↓↘→＋AC同时按。



LAWRENCE BLOOD

人物十一：（罗兰士·布拉德）

（黑暗三斗士之三）

作为一名来自西班牙的斗牛士，凌利的披风配以锋利的长剑剑自然是不可缺少的武器，不但进攻套式优美，而且招招致命，属于能攻能守的超级格斗家。如果善加练习熟练掌握的话，将是令对手最头痛的一个角色。

必杀技：

1. 牛剑刺：→↙↓↘→＋拳键。
2. 血色刺：←蓄劲后→＋脚键。
3. 血色切割：↓蓄劲后↑＋拳键。
4. 升龙牌：↙↓↘→↗＋拳键。

超级必杀技：狂剑乱刺：↓↙←↙→＋AC同时按。



人物十二：W·WRAUSER（古拉沙）

身材高大，爆发力满分的超级格斗王。无论是火炎球、三角飞腿，均能给玩者以震撼的感觉。超级必杀技——超大冲击波更具有横扫一切的气势。此外，必杀技之缠身反投如果能抓住机会的话，就能完全破坏对手的攻击（包括全部近战必杀技）并给以致命的摔投。这一点玩者要善于利用。

必杀技：

1. 上段火炎球：↓↙←＋拳键
2. 下段火炎球：↓↙←＋脚键
3. 三角高踢：↘↓↙←↖＋脚键
4. 缠身反投：→↙↓↘→＋拳键。

超级必杀技：超大冲击波：→↘↓↙←＋AC键同时按。



雀侦物语

SEGA 出品	TBG	8M
1 PLAYER	1993 年面市	卡姆乐屋 供稿

这是一个以悬推的情节……的游戏，此游戏……主体思维……且人物……情节更是引人入胜。

游戏讲述的是侦探（你）在侦破一起绑架案中所发生的故事（山静的）主要手段是通过与嫌人的麻雀比赛来得到线索。简述如出人质

在一个青山绿水、风景宜人的山城小镇上，有一所圣白河女子学院。一天，学院里发生了一起绑架案，受绑者是女生"优"，于是"光"的姊妹"舞"找到侦探，请求帮助。（侦探和"舞"的对话）

侦："有什么需要吗？"

舞："是关于我姐姐被绑架的事，这是她的照片。"

侦："很漂亮啊！绑架？"

舞："说是让我拿一起钱来赎，可我没有！"

侦："报告警察吧！"

舞："不行！我父亲有病，怕知道了受不住刺激。"

侦："明白了，有什么线索吗？"

舞："这里有一张照片，当时姐姐被绑架走时正好照下了一张，并一起照下了五个同学。"

侦："到底哪个知道内情呢？"

舞："所以想请你帮忙。照片上的五个女子全在圣白河中学，照片上山顶的钟楼据说是一百年前建的，好像还藏着什么秘密呢！"

侦："那么，我就开始调查了。"

"拜托！"

侦探先到……到五女之一的"胜吕"……吕："想不到我……这大寺丽……

……侦探来到网球场……最后……诉我……个名字……过去……网球场，侦探进入体操馆，见到了"天城真理子"，麻雀赢之后真理子："……我只记得那个人拿着打的棒棒……"

在学院华丽的花园中，侦探找到了"真爱"……校长……，也就了"真爱所走，一个女生找要侦探陪她玩一会儿麻雀。侦探……，……

打赢了女生，侦探来到校长室只见到了校长秘书"健子"小姐。"有什么事吗？""想调查一下高中生'陈大寺丽'的情况"……她是真的不愿说，说是出入证，她又作谢谢。

于是，侦探便去找……女生宿舍调查。在第一……中，……的……，……只有……两……，要先十……密码。

1 万 9 万 4 万 …… 2 万 1 万 …万 5 万 8 万 5 万 1 万

3 …… 3 …… 4 …… 3 万 3 万 6 万 4 万 8 万 4 万

3.6 万 6 ……

4.1 万 2 ……

5.8 万 ……

6.7 ……

7.6 ……

8 ……

9 ……

1 …… 6 ……

1. 6 …… 5 …… 3 万 ……

探来到第二校舍，遇到了"铃音"："我们校长一向自命麻雀第一，只有一次输给了理事长，你是否也玩的很好呢？"（打败她们得到一把钥匙）

侦探正在酒店中休息，又遇见了"真爱"，她原来是店中的招待。"赢了我，请你喝咖啡。"赢了她之后："你和校长的水平差不多啊，她就住在对……上有……中，你可以向'枫'借……去……"

……侦探……到……发现了大学"……"之……是……来的女生"优"正在……"我就是'舞'，……的……女。""你为什么要干这事？""因为是父亲叫我这样做的，只要你能胜我，我就告诉你一切"侦探又一次胜利了"真美人，我输了，告诉你，我父亲在学院山顶的钟楼上，请他自己告诉你。"救出了"优"侦探随她到钟楼去。

……中，侦探……的到来，……理事长，"为了筹措……，我才利用绑架案来取得……的钱……"……"……一块砖头落下来……"……门，钥匙被冲入……

人质全部救了出来，侦探决……去……（后附攻关密码）

雀牌 …… 子 …… 北

红 …… 中

胡 口

Girl's School

广为称道的"光明与黑暗"系列作品第四弹《光明力量》[illegible]

光明力量

古代封印

（下）

刘管乐

黑暗结界·北大陆之谜

[illegible]的北方前进，来到一片新的地界，这[illegible]

[illegible]光明军很快消灭了所有的敌人。[illegible]

[illegible]

大家都没有想到，这[illegible]一个十分重要的任务。[illegible]族中的元老，他看来[illegible]

[illegible]

与黑暗神的结界。[illegible]

[illegible]的便消失了。



[illegible]决定和光明军起去北大陆。战士们便起程到大陆上第一场战斗的[illegible]东北角那个[illegible]



[illegible]精利[illegible]

[illegible]要[illegible]“[illegible]手，[illegible]下[illegible]的敌[illegible]人[illegible]斯图[illegible]人，[illegible]战士们[illegible]井。[illegible]行装[illegible]矿井中，一位矿工[illegible]然[illegible][illegible]已[illegible]女[illegible]手[illegible]入队[illegible]



[illegible]开启[illegible]入口[illegible]的[illegible]市过来，大家连忙防战，于[illegible]中收拾了敌人。从北边的[illegible]口出来，进入北大陆的[illegible]村庄[illegible]我们在此处购买了[illegible]品，然后向村北行。[illegible]见一[illegible]正在[illegible]士队长[illegible]了两名[illegible]士[illegible]长[illegible]光明战士[illegible]上[illegible]队长[illegible]人的正义力量所[illegible]加入了光明军。

战[illegible]过桥[illegible]中的人们[illegible]北。有一[illegible]无法[illegible]入[illegible]来到[illegible]这里有座木桥架在[illegible]之上。桥上早已布满了[illegible]，其中有巨大的[illegible]

[illegible]战[illegible]



[illegible]神殿[illegible]的区[illegible]一[illegible]光明军[illegible]



[illegible]的大[illegible]西[illegible]女[illegible]会使用“[illegible]魔法”[illegible]少女[illegible]出[illegible]人[illegible]不[illegible]入了光明军团。

[illegible]大[illegible]

[illegible]作战，[illegible]入[illegible]一些十分[illegible]的人[illegible]法师及人[illegible]工[illegible]这些[illegible]光明军[illegible]大陆[illegible]北端的[illegible]了。这是一座[illegible]下[illegible]战士们[illegible]敌人全部[illegible]又恢复了[illegible]在这座[illegible]战士[illegible]机械[illegible]他们[illegible]的人[illegible]



[illegible]人[illegible]大[illegible]上使用“光明玉”，就[illegible]大[illegible]的战士[illegible]

最后的决战·重遇格兰希尔

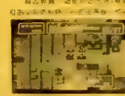
在[illegible]战士们的[illegible]下，[illegible]终于[illegible]飞空[illegible]并[illegible]故乡——格[illegible]的东北海岸登陆。[illegible]飞空[illegible]坠在岸边。好在无人伤亡，战士们[illegible]而出。[illegible]这片[illegible]女[illegible]

道士盖拉(鲁包)，鲍维把他收为光明军的一员。沿着岸边的岩山旁小道一直向西南可进入一处的空隧道，这处隧道直通帕尔米凯亚大陆。隧道里还隐居着断臂的石人玛塔，当鲍维把在亚马罗塔拾到的石头胳臂交给他时，玛塔即刻加入到战士们当中。大家通过时空隧道返回帕尔米凯亚大陆西方的克利特结界，发现结界已被破坏。克利特告诉鲍维，魔王派手下劫走了奥德拉，此时原先那四位"小人国"战士中没有被鲍维选中的三位出现并赠助光明军[illegible]之刀。再经隧道原路折回到格兰斯岛光明战士们准备向西南进发，从恶魔手里夺回整个格兰斯岛。

到了岛上[illegible]路征战，冲破了魔军的好几道防线。不久光明军在卡拉帕国城外与使用黑暗剑的战士及[illegible]大族魔族相遇，展开全面战斗。打败使用暗剑的战士发现他原来是卡拉帕国的指挥官[illegible]。穿过卡拉帕城取道前去寻找魔法党卡京想要的种子，在神父住处找到了[illegible]位精通魔法的魔法师欧尼亚，说服他加入到大家中间。出村时刚刚被打败的[illegible]赶来忏悔，说是受了魔王蛊惑，现已觉醒并愿为光明军效力。于是众人起程前往，突进魔族广场，为首的恶魔是魔族四统领中最后也是最强的一个——黑暗大魔导布尔托萨，他一边指挥手下袭击光明战士，一边用手中宝珠放出强力的冰魔法，至使多位光明军主力阵亡。但鲍维没有退缩不前，一步步逼向恶魔，终于在战友的协助下把布尔托萨击毙。魔族四统领至此被消灭得[illegible]个不剩。

鲍维带众人往南行至格兰[illegible]尔，此时王城早已消失，只留下一个巨大的深坑和一座孤伶伶的古塔。在塔的东边有一处恶魔头像，在其面前使用光明剑(于塔北面的山洞中得到)，即可从它的嘴进入。战士们发现这里是个魔宫，由曲折的通道又到达一个玻璃广场。大群的魔族正把守在广场之上，而敌军的首领竟然是猫眼少年魔法师！但现在他已是一付武士模样，手持利剑指挥着魔族。除了战斗别无它法，鲍维率众[illegible]敌人决死战，奥德拉终于被鲍维的光明剑击倒，临死前他诉说了事情的原委：原来奥德拉生来具有超人的灵力，魔王贾恩为了称霸天下把他抓来施以咒术，控制了他的灵魂，并使他与光明军战斗。奥德拉说完便死去了，鲍维心中充满了悲愤，更加坚定了[illegible]的决心。

[illegible]



[illegible]



[illegible]



军只剩下鲍维和其它两、三位战士了，鲍维用尽最后的力气挥起光明剑[illegible]。

鲍维总算松了一口气，并上前解救公主。谁料倒在地上的卡拉帕王又忍地跳起抓住了公主，原来由于卡拉帕王本质恶劣，[illegible]附体，魔王不散的阴魂再次附在他身上。鲍维已无力再战，但其灵力传送给了身边的[illegible]，只见雷霆在卡拉帕王[illegible]，从塔上跌下黑暗的地底，公主得救了。

[illegible]与黑暗的较量终于结束了。[illegible]，救起伊莉兹公主一直昏迷不醒。又过了整整两年时间，鲍维来到王宫中看望公主，在他深情的一吻之下，奇迹发生了，公主从历时两年的[illegible]梦中醒了过来。伙伴们看到安然无恙的公主都很高兴，而且他们知道，很快就要参加鲍维和公主的结婚仪式了。

(注：由于本节目各项简介和用方法均以图形表示，简单易懂，[illegible]，所以本文不再详述)

光明军团

战士介绍

(后半部分登场人物)

⑭伯尔那雷弗

住在精灵森林中的少年，溺于泉水中时被光明军所救，遂加入队伍。

种族：精灵

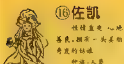
职业：弓箭手

⑮埃尔利克

稳重、礼貌的骑士，为人正直，不拘小节，是个出自名门的人物。

种族：半人马

职业：骑士



⑯佐凯

性情直爽，心地善良，拥有一头美丽秀发的姑娘

种族：人类

职业：僧侣

⑰都奥

心胸狭隘的人，粗暴、面目丑陋，但战斗力很强

种族：矮人族

职业：战士

⑱西帕

肚量小但为人高尚的中年魔法师，与自身的魔法相比较，还是体力[illegible]

种族：精灵

职业：魔法师

⑲加妮特

精灵森林的居民，是与伯尔斯雷弗相比有过之而无不及的女弓箭手

种族：精灵

职业：弓箭手

⑳哈肯兹

半人马国的骑兵队长，无论是移动能力还是攻击力都无可挑剔

种族：半人马

职业：骑士队长

㉑吉尔塔

有着强壮的体格和超群的飞行能力的鸟人族少主，[illegible]、礼貌、正直无私。

种族：鸟人

职业：鸟人卫队长

㉒林达

受主界杜拉基水仙女指示的[illegible]，美丽富有智慧，能使用召唤魔法

种族：人类

职业：召唤师

㉓希阿鲁尔

[illegible]

种族：[illegible]比特

职业：祭司

㉔卡伊安

[illegible]

种族：[illegible]比特

职业：[illegible]

㉕茜拉

冒者阿斯拉杜尔的弟子，为给被卡拉姆人杀死的恋人报仇而加入光明军。

种族：人类

职业：僧道士

㉖巴卡斯

古代文明的产物，具有高性能战斗力的机械人。

种族：机械人

职业：机械兵

㉗欧尼亚

热情、精力旺盛的魔法师，居住在危险的伊尔镇。

种族：人类

职业：使者

㉘雷蒙

卡拉姆士兵指挥官，被恶魔利用，曾阻挠光明军行动。拥有超人的战斗力、防御力，擅长使用黑暗剑。

种族：人类

职业：红色骑士

㉙玛塔

原本是一堆岩石，在魔法的影响下产生了生命。它的各方面能力都是未知数。

种族：守卫者石人

职业：守卫者石人



大航海时代



此款游戏节目《大航海时代》讲述的是一位年轻水手率领船队扬帆启航，探索未知的海洋和世界，与出没于各水域中的海盗浴血奋战的故事。该节目情节复杂多变，富于冒险刺激，能增加一定的航海和地理知识，并且有记忆功能，是十分生动有趣的智力类节目。可是，要玩好这个节目，并非易事。游戏伊始，只有一艘小小的帆船，且张帆出海，不是因迷路而饥渴水绝，就是遭遇风暴的猛烈袭击，即使与海盗交战，也往往免不了一个回合，便船毁人亡，导致游戏失败而告结束。因此，要顺利进行游戏，必须首先解决四件事：一是辨清方向，寻找港口，以便随时补充粮食和淡水，并从事各项活动；二是开展贸易活动，提高经济实力；三是招聘船长人才和招收水手；四是购置一只[illegible]的[illegible]与海盗一决雌雄。

一、辨清方向和港口位置

开战出海，您在电视画面上见到的除了一些[illegible]的海岛和复杂神秘的海岸线外，就只剩下茫茫大海，无边无际，令许多游戏者茫然不知所措。其实，这个节目是一张十六世纪时代的世界地图，分布有六七十个港口城市，且多数为著名的城市，[illegible]。[illegible]方向则与地图方向一致，即上北下南，左西右东。整个地图是一张坐标图，横12格，纵38格，在中间[illegible]经线和纬线零度。[illegible]游戏开始时船队位置在北纬50°西经[illegible]，即葡萄牙首都里斯本。以此为起点，在游戏进程中，随时在[illegible]画出岛屿、海岸线和港口位置，为您顺利进行游戏打下基础。[illegible]能力较高的船长人才，即可在有关程序中调出经[illegible][illegible]。



二、开展贸易活动

游戏时，您仅有一千金币，无论是组队、购物，还是出海远航，与海盗作战，这点钱远远不够。所以，与辨清方向一样重要的工作，便是往返于各港口之间，从事贸易商业活动，以赚取金钱。在港口画面上，标有与码头相对应的一间小屋，便是进行商业交易的货栈。在这里，您可以买、卖货物，调出货物种类及收购价格表。您可将若干个港口的价格表[illegible]，将低价货物运到另一港口出售，以赚取价差。您开初的船只载重轻，又必须装上航行所需的粮食、淡水及修补材料，所以载货不多，也跑不甚远。当您往返数趟，赚了一、二万金币之后，应立即购置较大的船只运输，这样只消一、二趟，便可赚到大量金钱

游戏程序限定您最多只能拥有六万金钱。一旦购买船只，耗资颇巨，维护船队费用也非常可观。用不了多久，您又将陷入经济危机之中。解决的诀窍是，您可以利用船只的部分吨位来储存价值较高的货物。例如有的货价值700～1000金，您只要每只船装上40—60左右单位的货，便可随时进港售出，以换取金钱。也不影响装载水、粮的数量。

千万不可将钱全部用光。当您仅剩下数千金时，应立即恢复商贸活动以增加其数量。如果一旦陷入经济窘况，应主动撤掉部分船只或全部购来的船只，保留主船重新从事运输，待经济条件好转后再购置新船。切不可让船只自行沉没，那将损失更大。

三、招聘船长及招收水手办法

港口酒馆上，行情靠近货栈今日的小屋里，是酒吧间。在这里，您可以招收水手、招聘船长等，均应到酒吧行，以便查找。

船长的能力也因人而异。有的智力高超，有的航海经验丰富，有的战斗力强。当然，也不乏平庸之辈。怎样做到人尽其用，十分重要。这里有一个诀窍：招聘到众多船长之后，可在任一港口的酒吧间内，利用解聘了再聘的方法，将人员按需要重新排列顺序。因为组建船队时，是按排列顺序担任各船船长。随着不断航行和战斗，船长的经验数据会增加。一旦船毁，船长随之死亡。

有了新船之后，必需招收水手。这需要花费不少金钱。不同港口水手价格不一样，只有在初级城市里等，才可花较少的钱招收到足够的水手。

四、组建船队

要与海盗作战，必须有一支强大的船队。建立船队的先决条件：一要有大量金钱及可随时售出换取金钱的货物。二要拥有众多船长。当二者皆备之后，便可组建船队。港口商店右侧，是一所造船厂，您可以买到各种类型船只，也可以按自己意愿装配船只。如果您在某港口没有所需的船，也可捐资若干，船厂便会出现较大的船供您选择。

一开始，不要贪心，一下子买齐或购买大吨位船只。因为您的经济条件有限，维护不易。可逐步添置，并随时进行商业贸易，待经济条件好转后，方可购齐五艘大型船只。游戏初设置的那艘小船，人员少，载量轻，战斗力弱，应在有了大船之后予以抛弃。

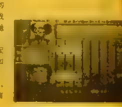
购置了新船，还应进行一系列配备工作，如检查登记各船上设施，如航海能力、抗夫能力、战斗能力等等供您选择。应招齐水手，装上粮、水、修补材料后，方可出海航行。否则陷入困境，使人遭到灭顶之灾。

在与海盗作战前，还有一件工作决不可忽视。一件是应将主帅即游戏者本人充当的角色，调整到最强在的船只上。二是对各船船长予以奖励，提高忠诚度，至少应在80以上。否则该船将不参加作战，使您战斗力大大减弱。

船只在航行中遇上风暴，适当补充水手、粮、水等物，让船队随时保持状态，以迎接下一轮战斗。



经过上述几轮反复，交叉的操作之后，您不仅丰富了地理航海知识，还拥有了一支强大的船队，勇敢的船长和众多的船员，以及足够的经济后盾，就可以正式与海盗周旋、斗智，并一决高低，直至取得最后胜利。











出版公司:SEGA NHK	形式:1 RLAYER
SLG　8 M	面市期:1992

当今，大量的SLG类游戏节目已逐渐取代单纯的ALT类游戏，而受玩家们青睐，这不仅是因为SLG类游戏一般在制作难度上都比较高，更可以使玩家们通过游戏过程真实地感受到某一段具体的历史时期的气息，亲身主动地再现当时百万雄师、气吞万里的如虎之势

正和五国时期的文化留下宝贵的精神财富一部，《太平记》中所记载的故事，也曾在日本历史上引起过相[illegible]

故事梗概：

镰仓时代(1192—1336年)末期，由于北条氏专制统治下的幕府腐败堕落，在后醍醐天皇的号召下，各地武将纷纷起兵暴动，讨伐北条氏幕府的战争正式拉开序幕

武士们在战争中尽忠尽义，且[illegible]都了[illegible]的智[illegible]，[illegible]民[illegible]的[illegible]，[illegible]的新[illegible]，[illegible]正成[illegible]，[illegible]，使北条幕府[illegible]灭亡。

新政建立不久，足利尊氏便打出了[illegible]与朝廷的[illegible]，新田义贞与[illegible]对立的[illegible]刚刚和平安定的日本，又再度卷入一场大战之中



东亚战世界[illegible]以真实的历史为背景，通过日本著名的小岛法师所记“太平记”改编而成，如果喜爱SLG类游戏的你还没有接触过“太平记”这个游戏，真可谓一大遗憾

主要人物：

足利尊氏：讨伐北条氏幕府、建立新政的一大功臣，[illegible]与朝廷对立，在[illegible]之战中击败楠木正成、新田义贞，[illegible]建立足利幕府

楠木正成：[illegible]了后醍醐天皇的皇室，讨伐北条氏幕府[illegible]建立新政，与背叛宫方的足利尊氏对立，作为朝廷的主将与从九州来上的足利军在凑川展开最后的战争

新田义贞：朝廷的另一名大将，在镰仓一举歼灭北条氏政权，立下不朽功勋

操作：

在游戏过程中，有些主要的环节，必须加以介绍。

1 胜利条件 游戏分为“足利篇”与“楠木·新田篇”，游戏者可根据自己的爱好选择出场武将，不管选择谁，都会有十五场战役，所以在每个战役前，一定要先看清楚胜利条件，有些战役“需要妙数日(如足利篇的

"白旗城攻防")或把主将送到某地即可(如楠木·新田篇的"竹下合战")如果兵不够兵,会付出很多没有必要的牺牲。



2. 召兵:游戏画面中,有村镇出现,战斗中应及早占领这些地方,进入村镇后,有"召兵"指令,一般战役中,都是敌众我寡,所以,应不断扩充军队为宜。



3. 调整:这与大战略中的"合流"意义相同,把两个或多个实力较弱的部队合为一体。游戏中,经过多场战斗后,会出现兵力不足的情况,且村镇中召收兵力并非源源不断,所以需要用此条指令进行调整,以攻城之形成对付敌方主将。



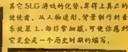
4. 策略:《太平记》较《三国》系列游戏简单,直接的原因在于没有复杂、繁琐的策略。游戏中也只有"火攻"、"落石"、"挑发"、"试探"、"埋伏"这五种计谋,其中"火攻"、"落石"在守城战役中可发挥相当的作用。"落石"一次可歼灭敌兵高达一千八百人。但只有智力高的武将易于使计谋成功。

5. 记录:本游戏有电池记录。



本游戏还有一重大特色,就是可以用自己的将领对敌方将领发出直接的攻击。只要在战斗画面中将两方将领接触即可,接触后有斩杀和其它条件可能,可采用多动形势,不但可使玩者产生一种身临其境的快感,更可以在紧要关头挽回败局。





总之,游戏者需要谨慎行事,稍有疏乎,就可能一败涂地。

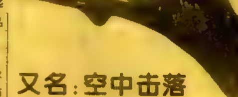
在制作方面,《太平记》大有超过其它 SLG 游戏的优势,算得上真正的佼佼者。从人物造形、背景制作到音乐效果上,都非常细腻,可使你感到它完全是一个历史时期的缩写。

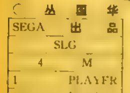






F—19 *AIR DRIVER*





(丛国华)

SEGA	出品
SLG	
4	M
1	PLAYER
1992年	面市

又名：空中击落



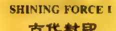
而减少，当飞机油箱及机翼被打时，油量由量减为……

……使你在它的……范围内。因此，……这样就不……了。……一部分后，……在那里，将使你的……

……之。你驾驶着F-19战斗……

飞机就……敌人攻击……

SEGA 世嘉小教授 秘技篇



SHINING FORCE I

古代封印

1. 银矿石·千枯石 在"西方"冶铸铺可用银矿石(シスノぎん)打造兵器。除空手攻击的战士外，每位战士都可打造出威力仅次于通常贵器用武器的长刀(可参考本[illegible]月号总第二期22页《光明战士1·古代封印》一文)。银矿石的数量直接关系到打造出的兵刃的性能与质量，游戏中有很多地方可找到隐藏的银矿石[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]壁上。

[illegible]城堡的小屋里

[illegible]行进，可见到一块由两座房子大陆联系起来的陆地。在其山壁上找一找即可得到。

[illegible]中，王城左侧有一个刚被用陷阱堵死的地道口，可进入[illegible]，可通过一道暗门进入地道打开装有银矿石的宝箱。

在地穴人的山洞里，调整正中央的火炬，可得到"千枯石"(ふわきのいし)。"西方"冶炼在地图上是一块[illegible]的草皮，有一条河将其与外界隔开，在河的右岸使用千枯石即可进入冶炼场寻宝和打造兵器。

2. 木屐 在主角遭到囚禁的监狱中，有一个背负双手的老头儿[illegible]木屐，把它像一件武器一样给战士装备上，在战场上行进时会发出"卡嗒卡嗒"的声音，十分有趣。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

(北京 江 山)

SUNSE TRIDERS

西部牛仔

[illegible]"OPTIONS"[illegible]"A"[illegible]选择一个角色按"A"，当角色出现时，同时按住"A、B、C"键再按开[illegible]，就能获得[illegible]，使你在节目开始时，具有99个"continues"(继续)。

JURASSIC PARK

侏罗记公园

[illegible]

在《侏罗记公园》中为了进入[illegible]"NYUKNYUK"[illegible]——屏幕上将显示"SECOND CONTROLLER ENABCED(第二控制器起作用)"的信息，然后你可以从这种状态退出并输入[illegible]节目。

在这种情况下，你可以随意按第二控制器的"B"[illegible]组。如果你此时正在扮演恩朗特，它可给你提供充足的各式各样的武器；按控制器1上的"A"，你可进入慢动作状态。

最特别是，你可在第二控制器使用"D-pad"把你的角色随意移[illegible]，甚至可以穿越墙壁、地板，[illegible]，你们要努力[illegible]，如果你[illegible]

[illegible]

我们已经揭开了《侏罗记公园》[illegible]，使用下边密令可以从[illegible]

JP -O--ARK

[illegible]处输入不同角色[illegible]。

●在上边的密令第[illegible]处输入"G"代表恩朗特，"R"代表罗伯特。

●在上边的密令第五处输入数字选择你要去的关，"1"至"7"代表恩朗特，或"1"至"5"代表罗伯特。

注意：密令中第四处应为数字"零"，不是字母"O"。为了进一步说明，假设你要扮演恩朗特，从第四关开始，你须输入"JPG04ARK"。

[illegible]

如果你实在偏于使用上述办法，[illegible]个选关菜单。要找到它你必须进入"选择"菜单，退出后，再输入秘术键式密令"NYUKNYUK"，但不要退出，按住手柄左边或右边箭头("←"或"→")，然后依次按下A、B、C开始(程序完成前要按住箭头)。

"第二控制器起作用"将出现在屏幕，但是如果你到达"EXIT(退出)"[illegible]，然后按开始，你就可得到[illegible]选关菜单，还有音乐测试。[illegible]从节目的中段开始。

(北京 钟劲松)

[illegible]"超级忍者"[illegible]



飞翼人

选EASY 难度：因为平时只有NORMAL 最简单。所以只须按住ABC 不放，按开始钮，再选择OPTION 栏，调至难度选择栏，按一下开始钮，就会变成EAST，再放开 ABC 钮，选择其它项目即可。

（吉林　刘宏伟）

迅雷行动

（知三K党二代

选关：此卡共二十二关，前十一关一般，后十一关难度大，玩完二十二关游戏才全部进行均力。选关时先确定一人游戏或双人游戏后，调至最后 PASSWORD 口令一行，然后启动，会出现密码表，用手柄上下选择英语单词密码，用 B 键固定英语单词密码选关，选好密码后启动即可

密　码

第二关　MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET

第三关　NATURAL FIGHIER CREATED THE GENIUS

第四关　ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON

第五关　CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER

第六关　LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET

第七关　PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET

第八关　NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE

第九关　MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER

第十关　DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE

第十一关　PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

后第一关　ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS

后第二关　CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE

后第三关　MAGICAL ISSOTOPE BLASSTED THE DEVICE

后第四关　RPIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON

后第五关　SLENDDER FIGHIER ELECTED THE GENIUS

后第六关　DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET

后第七关　LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

后第八关　ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE

后第九关　SSLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET

后第十关　ISOTOPE CREATED THE KILLER

后第十一关　NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

战斧二代

法宝无敌法：游戏中，每关都设有两个法宝，过关时记住不要使用，当过关后跳跃人后，立即拍住法宝键不放……时，按开始宝键，只能补充一个法宝一进入第二关，不按任何键，会自动使出法宝，法宝即可无敌了

（山东　张茂宇）

西部牛仔

两人同时参加要领，先命赛马法：在游戏中两人均要吃到五星即可

（太原　陈秀萍）

午夜英雄

选画：在标题画面上，先按住 C 键不放，再按启动键。在游戏开始后，让游戏处于暂停状态，按一次 A 键，则画面会切换成下一关中。按着上述的方法，可依次进入到任何一关面中。

化作流星的秘密：在游戏疯狂的后半部分，主人公要将被敌方劫去的家族成员逐个地救出，以体现此次战斗的主题。但是，如果玩者有所遗漏而未救出几位成员便打通关底，在最后的结尾动画演示过程中，会是这种情形：主人公与被救出的成员站在坚实的大地上来眺望远方，在云层密布的天空中，将有几颗流星飞驰而过，它们是未被救出伙伴的化身，让主人翁悲痛万分，遗憾不已

怪兽的主人

选择音乐：在标题画面上，按住 A、B、C 不放，再按启动键，则可使节目间进入到播放背景音乐的状态。本节目共收录了 10 首乐曲和 26 种效果

大航海时代

看完最终动画的秘诀：按住方向钮的上键不放再启动电源，玩者就可以看到结束的动画。

（长春　高立新）

饿狼传说　三壮士绝招：（太原　陈秀萍）

1、拉链拳拳手：闪电脚：左下一会（约2秒）→右上　同时按 B 键
　　虎　扑：下（约2秒）→右下→右→右上→上　同时按 B 键
　　旋　风：左→左下→下→右下→右　同时按 A 键
　　百裂掌：快速按 A 键三下

2、红帽牛仔：倒旋踢：下（约2秒）→左下→左→左上→上　同时按 B 键
　　雷震掌：下→左下→左　同时按 A 键
　　烈　火：下→右下→右　同时按 A 键

3、金发柔道手：滑步掌：左下（约2秒）→右　同时按 A 键
　　撼天掌：右→右下→右→右上→上　同时按 A 键
　　反　踢：左下（约2秒）→右上　同时按 B 键
　　气　功：下→左下→左　同时按 A 键



罗宾汉

□ 于春

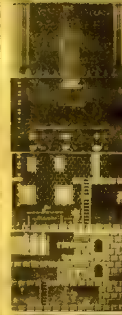


NITENDO
PZG
64K
1 PLAYER

在迷宫类冒险游戏中，广大电玩[illegible]幅曲折的游戏路线创艺所倾倒，更为《未来战士》广阔博大 异工开天的游[illegible]游戏都没有《罗宾汉》游戏画面来的[illegible]《罗宾汉》的程序容量虽然与《迷宫组曲》相同，都是 64K 但它所展现的游[illegible]曲折 更令人晕头转向 人物形象更鲜明 更形象 更富美感 仅从其明快[illegible]

●故事梗概：[illegible]国王极广[illegible]征的宝物被魔王盗走，并抢走了公主。魔王把宝物小心藏于一个危机四伏的迷宫中，将公主囚禁在迷宫的[illegible]层。为了找回宝物和照[illegible]，[illegible]泉自告奋勇[illegible]机智勇敢的罗宾[illegible]是，踏[illegible]了[illegible]

●游戏情节：整个游戏[illegible]关，每关必须找齐8件宝[illegible]是宝船，第二关是王冠，第[illegible]石，第四关是十字架[illegible]杯，第六关是金牌[illegible]迷宫[illegible]没有许多门户，必须找到钥匙才能开大门。前进的路线断断续续[illegible]地方需要借助浮桥才能横渡[illegible]的地方必须借助升降梯才能登上顶端；有的楼梯隐藏在墙壁内；有的楼梯出口被石块堵住……。这些也必须找到钥匙才能疏通[illegible]迷宫内遍布大量[illegible]



[illegible]哈巴狗，钢球炮 刺流星[illegible]，滑石，火[illegible]，暗箭……，随时[illegible] 而且广关路线全部贯通，稍[illegible]不慎[illegible]的复辙。因此，若无数[illegible]，将很难打穿关底

●游戏操作：罗宾汉为[illegible]16[illegible]的卡通，武器是弓箭，B键发[illegible]、[illegible]下键[illegible]伏。当遇到低矮的[illegible]，须[illegible]伏爬行。操作方法是，[illegible]

●宝物 除必须寻找的[illegible]钥宝贝和钥匙外，还有红心、[illegible]飞生物[illegible]。

第一关：游戏从进入一楼开始，[illegible]一段，[illegible]段在[illegible]楼，先在[illegible]了右室大门的钥匙。入右室内[illegible]找到一箱金币，在最右侧找[illegible]地下室入口大门的钥匙[illegible]大门将听到扎扎的开门[illegible]

[illegible]由中图进入[illegible]室，左[illegible]，右走到头[illegible]，在[illegible]。至此，第[illegible]关打穿。

第二关：第二关的入口就是第[illegible]，但许多朋友进不了第[illegible]关，原因是第二关入口的楼梯离地太高[illegible]太远。必须爬到最左端[illegible]才能跳上楼梯。

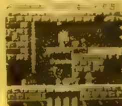
入关为第一层地下室、即第一关最后的下面)，左室右部分上下两层，先进入上层取得下层右边大门的钥匙，进入下层右门后下水牢取得升降梯的钥匙。乘升降梯到右室，右室分上中下三层，上层有楼梯通向一楼，下层是入口，只有先走中层到右边取得一楼的钥匙，进入一楼右门，事后再进入一楼，借助弹跳器跳到上层，由右下角[illegible]楼取得王冠后再到一层地下室跳过火焰的传送带，进入二层地下室取得一层地下室左[illegible]浮梯的钥匙，返回[illegible]，[illegible]右边的门[illegible]，[illegible]楼梯[illegible]，再进入[illegible]，顺着弹簧进入[illegible]

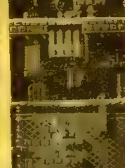
[illegible]
[illegible]上入[illegible]，下[illegible]到此处由于无法直接入内而[illegible]的右下角，关键是如何取到。方法是，[illegible]下角的凹陷处有一个卫兵，只[illegible]

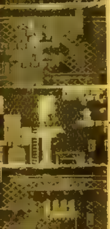
[illegible]浮梯通过火焰即取到上层右侧放王冠室的钥匙，返回上层，入右室可取得本关最后一顶王冠，沿阶梯[illegible]上楼梯[illegible]进入第三关

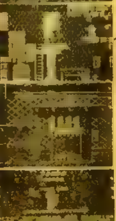
第三关：入口为二层地下室，左边，左门[illegible]层[illegible]的钥匙[illegible]，然后进上层右门可得到[illegible]，[illegible]得到[illegible]钥匙并[illegible]（此时已打开二层地下室右室下面的大门）。沿楼梯下楼，[illegible]层地下室右室升降梯的钥匙，[illegible]右室，[illegible]进入二层地下室右室，先去[illegible]空中悬挂的钥匙，再顺下层右行[illegible]浮梯可达右室上层，现在有两条楼梯通向一层地下室，[illegible]，到[illegible]层地下室取得右室升降梯的钥匙，返回二层，[illegible]右室，乘升降梯到上层，左行取得中室大门的钥匙，并[illegible]上层浮梯的钥匙。返回下层，重复刚才的路径，乘浮梯至中室左侧，攀楼梯爬上进入一楼即为第四关

第四关：上层左侧有两枚十字









[illegible]楼梯[illegible]，[illegible]楼，[illegible]

楼，打[illegible]的石阶，到上层取得左室中号大门的钥匙。返回[illegible]弹跳器[illegible]楼[illegible]行下[illegible]楼梯[illegible]在半空中，[illegible]机[illegible]在[illegible]上，乘浮梯进入[illegible]楼左室，[illegible]上弹簧器跳上[illegible]楼，进入[illegible]楼。[illegible]处有[illegible]的钥匙[illegible]楼[illegible]后可到楼顶，取得[illegible]空中[illegible]的钥匙，[illegible]「楼顶进」第五关

第五关：入口为[illegible]楼左室[illegible]楼，左[illegible]楼左室的钥匙[illegible]有进入[illegible]大门的钥匙，[illegible]，从最右边的楼梯上楼，到[illegible]楼[illegible]进入一楼，乘浮梯，踏石阶进入一楼上层[illegible]，到四楼右室取得上楼通五楼的楼梯钥匙，返回二楼左行，入二楼左室，左行可取到最后一只[illegible]的钥匙，[illegible]进入二楼，即进入第六关

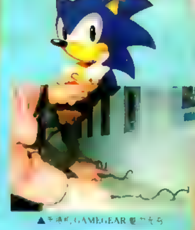
第六关：[illegible]凹陷处有[illegible]楼上层[illegible]

[illegible]（前面有一楼右侧浮桥的钥匙，只有二座浮桥联动才能过关。），[illegible]四楼右室取得[illegible]钥匙后[illegible]，在此[illegible]返回[illegible]楼，[illegible]上层的右端，取得第七枚金[illegible]弹跳器跳上登四楼的楼梯进[illegible]楼[illegible]上层左端拿到右室的钥匙，进[illegible]右室，乘浮梯[illegible]上关底的楼梯[illegible]登上楼顶[illegible]，[illegible]

[illegible]

[illegible]





▲……GAMEGEAR……

"国际消费类电子产品展示会"中的

世嘉！

摄影：荞由基





◀……的……方式……



▲观众中的有心人

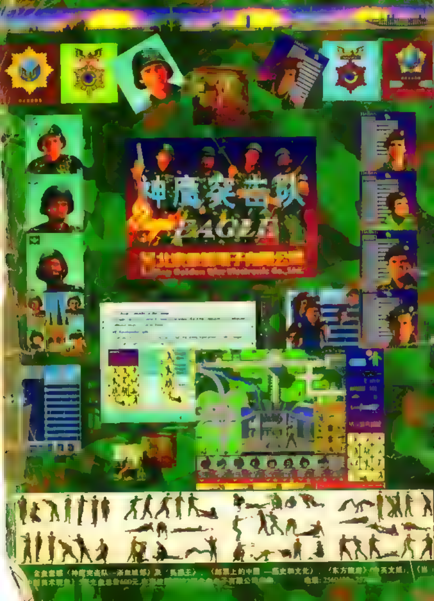
▶这是SEGA的新……体，在上海……




DRAGON'S
This Knight's having
day.
Daphne's missing, the Mud Men



ON'S LAIR
1995
日 一 二 三 四 五 六
一月
二月
三月
四月
五月
六月
七月
八月
九月
十月
十一月
十二月


神鹰突击队
EAGLE
全盘套购《神鹰突击队—浴血雄师》及《…》，《邮票上的中国—历史和文化》，《东方…》

圣谦电子公司简介

圣谦公司集构思、企划、美工造型、配乐、程序设计与生产制造于一身，自88年9月至今，以自创"SACHEN"品牌行销国内外市场。目前该公司拥有台北、台中两处研究开发室，致力于60种8BIT游戏、掌上型MEGA DUCK30种及WATARA 20种游戏的创作。除陆续推出8BIT与掌上型游戏节目外，还从92年6月着手研究16BIT游戏机，并将于不久问世。

本页所介绍的8位节目是近期该公司推向大陆市场的一部分。

超音速迅猛龙(侏罗纪小子)

公元2193年，恐龙热潮再兴起，众多科学家致力于侏罗纪时代恐龙的复活，然而历经长期研究后，仍因地球环境的变化，致使复活的恐龙不是肢体残缺就是无法生存。因此许多国家都开始在保护区内饲养恐龙化石，期能从其中找到复活之道。直到2197年，卡果博士发明了时空穿梭机，来了解恐龙的神秘面纱，终于出现了转机……



CHEN(，恐龙)在一望无际的草原中奔跑，欲寻找卡果博士的踪影，然而草原上却布满了危机，有刺铁、毒蛇、吸血蝙蝠及卡果博士布下的陷阱，CHEN能否找到卡果博士，并救回自己的家呢？

此卡在设计上借鉴了世嘉的《音速刺猬》，画面流动顺畅，角色纤巧动人。

少林武者



中国武功源远流长，王角为了修炼自己的武功，只身独闯少林、东、西、达摩院、大龙阵中一试身手，和各路高手一决高下。

银鹰战士

公元199X年，达卡克组织于南太平洋的一座小岛秘密建立军事要地，专门生产高科技的军事武器，并且提供给其他世界强国及各国反政府叛乱组织从事各种战乱行动。联合国安全理事会于该年七月通过决议制裁这个叛乱组织，于是派遣特战部队前往，以武力制裁达卡克组织。

本游戏共有四大任务，须逐一完成后，才能向下一个任务前进。

MISSION 1:SNAKE IN

潜入内部后，先行破坏敌方基地的武装防御设施。

MISSION 2:EXPLODE-AMMUNITION

有秘密军的火药库，破坏其武装力量。

MISSION 3:CHEMISTRY FACTORY

前往破坏最重要的化学兵工厂。

MISSION 4:DESTROY COMMAND POST

根据情报资料显示，敌指挥中心正秘密发展新型武器，因此摧毁指挥中心便是最关键也是最本次行动的任务。

神气精灵

游戏的主角是一个聪明可爱的神气精灵(绰号Q宝贝)。一天，宇宙的恶魔DR MOUSE盗走了Q星系的镇星之宝——"七色花"，使Q星系的居民一个个都惶惶不安。神气精灵为夺回"七色花"、使Q星系的居民重新过上安定的生活，与DR MOUSE发动了一场……击。

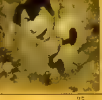


十字键 主角左右移动。

B键 打魔怪攻击。

A键 跳跃。

大富翁



游戏为"强手棋"，可以四人同时游戏。游戏中模拟生活中的经济活动，通过购买地皮获利机会，购买房屋，互相竞争……最终以一方的运气和智慧成为"大富翁"。

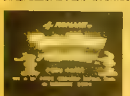
剧情、规则通俗易懂，寓教于乐，可以使青少年受到市场经济的启蒙。

小白兔

KONAMI 出品	1 PLAYER	
ACT	256K	1992 年面市

角色造型诙谐，在市场上颇受欢迎

范雷



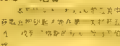
兔子急了

一天，小白兔巴斯特·邦尼[illegible]在家中看电视，突然，电视节目中断[illegible]恶棍蒙坦那·马格斯出现在[illegible]幕上："喂，巴斯特，我绑架[illegible]·邦尼，你要不要来救她[illegible]"巴斯特的妹妹，看着屏幕上妹妹被马格斯折磨的惨状，巴斯特怒不可[illegible]



智取钥匙





[illegible]中获取五把钥匙，[illegible]

[illegible]敌人[illegible]

[illegible]只是一玩滑板的人，[illegible]就完蛋了。

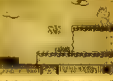


[illegible]



怪，面目可憎，会从上方突然跳下来。[illegible]好对付。

[illegible]关，进入城市中，窗口和垃圾桶内[illegible]敌人，会向你投掷帽

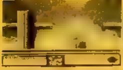


子和罐头盒，这段路不大好通过。你要提防突然跳出的敌人，还有炸药桶袭击。在后[illegible]段路则需不断向上跳，特别要留意一种[illegible]动的小人，非常讨[illegible]目是大猩猩，会抛出小怪物，每踩死两个小怪物可使大猩猩脚下四[illegible]块落下，共踩死八个小怪物大猩猩就会跌下摔死。现在已经获[illegible]把钥匙

第五关：要救出五只被敌人抓住的小鸟。这里的敌手大都很厉害，动作敏快，如玉米怪，戴帽子的小人等。途中还有浮动石台，想通过就得掌握高超的跳跃技巧。救出五只小鸟后，可以拿到最后[illegible]把钥匙。这一关没有头目把守。

直捣匪巢

第六关：金库是马格斯的老巢。要用五把钥匙打开五道门找到头目[illegible]。第一段路有警卫巡逻，而且[illegible]看不清道路，接下来是[illegible]多块弯的钉子路，最好是请狗刺旋[illegible]保护通过。打开另一道门，要乘电梯向上走，路两边的墙上有许多大





……就你人射键镜，要赶得地跳起，双脚下。躲被击中。又来到……只有一个敌人……分为……炸压保护层最好的了。盘踞……终于……上走，终于来到了……格斯站在上方……会不被抗……要打开……攻击……会有两分身……后，一定要小心躲开，再给予格斯……

……A 键跃，B 使用格技……

……就的绝技是可以杀伤敌人保护……的绝技是爬墙，这一招在不……可以用来自救很有效，也能……越过某些障碍物。需要注意的是，格斗使用时间都受到画面上方……的限制，所以不可能连续使用。

游戏中每大关都可以选一个好朋友的……位与小白龟并肩作战……可以保护主角……游戏时应……

（上接 29 页）

第七篇

变身 赛亚人 变身 克维拉

悟空、悟饭、比克得到情报，克维拉集团来到地球，他是弗利萨的哥哥，来为弟弟报仇。战斗发生在夕暮中，在这里中全是在地图上打斗，由于直到一方全部阵亡才结束战斗，所以打斗后应观察情况，如 HP 过低是难当的，能发现地图中藏有七颗龙珠，把龙珠雷达调到最……范围，发现龙珠后，通过移动把它放置于雷达最大范围的中央一点，然后上下左右移动一格，找齐七颗后，神龙出现，应选神仙豆，到地图右下方，悟饭、悟空……

……出现了……完成变身……赛亚人……悟空也可以变成赛亚人，大家都可以变身为赛亚人……



第八篇

人造人出现

人造人出现之前……

……去寻找，地图西面的大半部分有个山洞，很多人都找不到，其实人造人并不在里面，而是在山洞上方空旷的某块地方，与三个人首都来到，人……打败 19 号……号就 17 号前来，战斗地点转换，16、17、18 并没有什么可怕，Z 战士轻易的战胜了

可怕 食人生物沙鲁

西部小城要被……人生物……

结局 沙鲁一段变身 地球危险·

被捕的沙鲁逃走了，然而，由于不知内情的 17、18 号的到来，沙鲁趁机吸收 17 号，完成了一段变身，望着阴影中那高的沙鲁，孙悟空也不禁出了身冷汗，Z 战士们能战胜他吗？

评 论

七龙珠 Z Ⅱ有着与Ⅰ、Ⅱ不同的优点，在战斗中 Z Ⅱ节奏轻快，音乐较果动人，更有Ⅰ、Ⅱ代没有的不同角度的放气功场景，不愧是 RPG 的精品节目，从游戏内容看，本节目忠实地再现了鸟山明先生笔下的故事，有极强的卡通动感，吸引了众多《龙珠》迷进入刺激的战斗世界里。





龙珠 Z III



BANDA
RPG
1 PLAYER
1992年面市

王申

悟空在那美克星爆炸之前，变成超级赛亚人，将1K[illegible]的弗利萨击败后，那美克星随之爆炸。但是宇宙的罪恶之源——弗利萨就会这样的死掉吗?Z战士悟空还会回来吗?地球就这样得到和平了吗?答案就在《七龙珠ZⅢ》中

各种指令介绍

●标题指令

左一，开始游戏，右一，从记录处进行开始。左二，消除记录资料

●地图画面指令

一、移动：根据卡片上的光数移动；

二、辅助：按选[illegible]，祖后还会出现次层指令，左一：物品，可以知道你现在有些什么，并可使用。左二：调动，可以使出场人员的先后次序改变，左三：记录，能记忆游戏进程所有情况，以备下次继续玩(但战斗中不行)。右一：观察。右二：检查，可以知道各战士的状况(HP是血 KI是精神力)。右三：说明卡和卡片下面图案的意思。



三、查看地图

●[illegible]

一、战斗。第一击：由电脑选择卡片战斗；第二击[illegible]、亡志择卡片战斗。二、辅助：与地图画面上的辅助指令一样，只是缺了记录和察看卡片

三、逃跑：战斗实在有失Z战士的英雄本色，可是“三十六计走为上”，打不过人家，还不快溜!

另外，还有一种在1代中没有的战斗模式[illegible]在地图上行走，在其学校画中碰到敌人就会这样，在这种情况中也有三条命令

战斗，二、选择卡片战斗(使该战士们在行动中更猛一些)三、放出飞弹把敌人吓跑



卡片 仙豆及其它

在地图画面上，卡片左上方的龙珠点数表明你能走几格，而战斗画面中点数却代表着攻击力的大小(以战斗力等级大小而言Z为最强，相当于[illegible])

卡片的右下方图案代表着各种各样的人或物，作用见下表。

[illegible]字图案布尔玛：加少量HP，龟仙人：加一半HP，老那美克星人：加满HP，加林仙人：加KI，界王：加满[illegible]人、神龙、能吉[illegible]战士

卡片图案 小人变：在自己的卡中选择一张，变为一张同样的卡，普尔：把所有的卡片上的龙珠数加一点，阎王：把一张卡片上的数字变为Z，小星：什么也没有。

其特图案 波波：在神仙的宫殿前修练，波波先生会在上下左右和中间来回移动，他在上面，你只要按上，他在下面，你只要按下，这样就可以抓住他，注意千万不要按错，当波波跑到中间时什么都不要按。在结束后会有成绩公布，100为最佳，按错会倒扣；界王：转码向不停跳动的情况作选定后，前后搭配时就可，共有三次机会，但完全是日文，而且跳动又快，恐怕日本人都“望而生畏”。瑞瑞：进入后会有二副卡片出现，下面一排是你的，先要在上面闭着的卡片上打开一张，在对照自己的，只要自己在持有的卡里选一张点数比电脑的大或等于电脑的点数就成功了。(比Z点数大的是一点)觉得满足后按B键退出，就可以减少自己的压力[illegible]星：什么也没有。以上人物在地图画面才会出现，战斗中只有小星。

数字卡 牛魔王、布尔玛的父亲，为你提供情况；布尔玛的姊妹：这个人跟她的女儿可不同，会把你所有的卡点数减少一点，这可能和她的性格有关；小星：什么也没有

拳头卡 这种卡片人物只有在战斗画面中才出现 孙悟饭：封住敌

人的斗志使他们不能进攻；兰奇：？耶莫克星长老；增加Z战士的斗志；小星：什么也没有。

咒卡　水晶婆婆：调换你的全部卡片；耶莫克星神龙：出现后会有三个愿望给你。每个愿望会有四个选择：左一，加HP。右一，把一张卡点数变为Z。左二，加KI。右二，减少相当的压力；兰奇：封住一个Z战士的斗志（健次郎兵卫：一个力大但愚钝的战士，但攻击重要敌人时他不会出现（可能由于胆小吧）；弗利萨：出现后所有Z战士HP减少一些；小星：什么也没有

字号卡　其中有“Z、R、悟、饭、龟、界、神”战斗中只要选择与战士字号相同的卡，就可以使各种气功（字号会闪烁显示）。

仙豆　仙豆一开始是没有的，要以后自己种，方法是一开始马上种进泥土，不要拔，仙豆自然会种出来。仙豆能瞬间补满任何人的HP/KI，而豆只要是赛亚人，吃了能加一个等级。

游戏的目的是不断增加等级，成为最强的战士。通过修炼，打败敌人能不断的减少自己的压力，当压力到零时，就加一个等级。而下一个等级，不会有更多的压力等待着你的光临（查看指令中有压力显示）。

战斗中用字号相同的卡片就会有气功选择表出现，如用某一条激烈的指令的话，在下一轮中再选择气功表就会有新的必杀绝技出现，这时打败强大的敌人很有用。

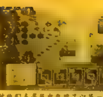
战斗过程

第一篇
击败　弗利萨

悟空变成了传说的超级赛亚人，将使出100%力量的弗利萨打败后，耶莫克星即将爆炸，孙悟空上了宇宙飞船后却怎么也不能发动，……这时，耶莫克星爆炸了。

第二篇
寻找龙珠的战斗

小林、孙悟饭、乐平等人平安的回到了地球，界王向他们道了平安。这一篇的任务是寻找三颗龙珠，但小



林他们在寻找中发现了以另一宇宙人克维拉为首的侵略部队，Z战士再次行动。先到出发地边的小城里寻问情况（这里面有加血）再到城市上方的小山洞中取一颗BOM（炸弹）。然后到地图中部的另一个山洞中取一颗龙珠。到地图右下部小平原中的屋子里，与主人交谈后取得某药，再到城市中的一个大楼取一瓶药，然后再一次取一颗BOM　小屋里有一只鹿，它正在生病，见你带来了药，十分感激，把一颗龙珠送给你　继续向上走在通向敌人基地的山下有两个缺口，可得到最后一颗龙珠

这一篇，敌兵战斗力也不高，所以应趁现在把每人的等级加到35以上，为以后战斗打基础

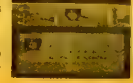
第三篇
大雪山的激战

一向独来独往的贝吉塔自己行动起来，消灭敌人　这篇无龙珠，但有一个小屋，进入后能加血，要好好利用。由于只有一个，应时时注意HP。

这一篇，贝吉塔应把自己修炼的等级……？

第四篇
神龙及未来少年的出现

通过大家的努力，七颗龙珠终于找齐了，巨大的耶莫克星神出现在地球上空　不然的话，会有许多条命令给你选。上面的是增加某一人的等级或把某人救活，下面是种仙豆。依笔者看应选择种仙豆。某日，大难不死的



弗利萨和他的父亲来到了地球。一场大战又将开始，在战斗中，Z战士们无论如何都攻击不到弗利萨，而弗利萨一招足以致战士们于死地，所以应把孙悟饭、贝吉塔放在攻击队伍前，他们战死后就给他们吃仙豆，增加一个等级。至于别的人，让他们去吧！

未来少年出现后，轻而易举地消灭了弗利萨和他的父亲，并且引领着去见了从宇宙中回来的悟空，紧接着他和悟空互相试探了对方的功夫，并预告三年后将会有两个可怕的人造人出现，要悟空他们要提高警惕

在这一篇中，动画场景特别多，不亚于看一场小电影。

第五篇
贝吉塔的决定

贝吉塔再次行动，决定亲手打败敌人，由于只是一个人，要小心，必要时，记录一下。地图中上方有一个界王的修炼小屋，左下方有一个加HP的小屋。打败看守道路的一个中等士兵后（HP约400多），进入基地。第一个重要的敌人是克维拉机甲战机的内脏。一个像乌龟一样的士兵很会躲闪气功，HP也高得惊人　贝吉塔必须到40以上，在战斗中且多送些卡，胜券在握

第六篇
潜营出击

这一篇中，主力队员孙悟饭、短笛、贝吉塔、孙悟空等不出战，要打败克维拉机甲战队的最强的队员达克几乎不可能。平时千万不要浪费仙豆，这是很珍贵的。在基地右下方与番门人谈话根本不让进，所以要到右方另一条通向基地的小屋里与主人谈话　三个小屋被敌人士兵占领，一部分人被作为人质，要你去解救。小屋在地图的各个地方，另外还有一个界王的修炼屋。全部救出人质后，再一次进入道道口的小屋，主人会帮你加满HP，并教你进入通道（这里最好每人修炼到40以上）　达雷把守住了通道，一场激战又一次开始，必要时用仙豆。原来悟空、悟饭、短笛在里面修炼，修炼只要选两张相同的卡便可。

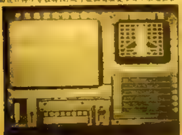
（下接27页

MICROPROSE
美国出品
SLG
8 M
1 PLAYER
1993 年面市

超级空战雄鹰

（黄明

"空战雄鹰"(STRIKE EAGLE)是美军著名的F-15战斗机的名称。这个以其命名的8M容量节目由美国MICROPROSE软件公司于1993年推出。该节目在超级任博士光盘及磁碟节目中的统一编号为SF 6252。玩者驾驶着F—15战斗机驾驶员从航空母舰上起飞，攻击敌人在中东地区的海面舰只和地面目标，同时应付敌机和导弹的拦截，最后安全归来。每一关在不同的区域完成不同的攻击任务，途中可多次返回自己的航空母舰或临时军用机场加满燃料和弹药，并进行修理。节目容量虽有限，但战斗画面设计得十分独特，打破了模拟驾驶类节目中永远坐在驾驶舱内的单调模式。战机在目标地区上空发动攻击时其逼真的俯冲、拉起、翻滚等画面设计充分显示了超级任天堂[illegible]的功能，令玩者无不为之折服。整个战斗过程中有四种画面模式。



一、起飞降落模式

战机从航空母舰上起飞时只要加速即可，降落时降低速度的同时机头高低角度要减速，如果处理不当则战机不是飞过航空母舰就是在甲板上撞毁。每关既然可[illegible]



以多次驾机返回以补给和维修，但只有全歼敌目标后安全返回才算过关。每关过后会有该关密码出现



二、战略模式

当自机与敌机或敌舰、地面目标相距较远时，画面会展示战略全图。图上敌我双方战机、舰只、机场、基地、导弹、城市及被破坏情况均可一目了然。玩者可方便地操纵自机寻找目标。当敌机或导弹与自机接近时，画面会转为空战模式。当自机飞抵敌基地、城市、自军机场或双方舰只上空时，按B键（第一关不需按）则转为轰炸或起飞降落模式

三、空战模式

这是通常的模拟驾驶画面。画面主体是带有高度和方位及各种瞄准仪显示的视窗。视窗下有显示近距离敌方战机及导弹位置的雷达显示屏，还有导弹显示、受损度、速度显示、武器选择、燃料显示等指示。武器有机关炮和自动热寻导弹两种。飞行中可作各种爬高、俯冲、翻滚等动作，也可调节速度，但要注意不可使高度太低，否则会坠入海中。还可显示任务完成情况图。当自机受创严重时，会有"DAMAGE CRITICAL"语言警告



四、轰炸模式

这是本节目最主要也是最具特色的部分。画面以可做各种飞行动作的F-15战机为中心，地面目标、敌舰只和都市可随战机的俯冲和拉起而自然地放大和缩小，也可回旋。地面炮火和导弹四处可见。令玩者无不赞叹。被战机炸弹击中的目标会在地面或海面上燃烧。攻击成功后可不断爬高，随着红色小箭头的指示向下一目标或自己的基地飞进，画面又会转为战略模式

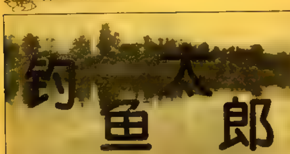
最后，如胜利完成任务，玩者可被联合国嘉奖并授予一定的军衔。如不幸阵亡，联合国会降半旗致哀。相信SFC玩者只要接触到该节目，一定会爱不释手

☆ 作者的话

自大学时代至今，我一直对电子游戏着迷。从FC、MD、SFC至超级机应有尽有。为同业刊问世，喜不自禁，明年全年期刊我已订阅，又来函敦订今年全刊。订阅之余，又兼兴将《超级空战雄鹰》节目介绍，使大家领略一下这类节目的真实感。现在普通的STG及ACT类节目太多太滥，已不令人有太大兴趣。体育类、模拟驾驶类及各种冒险类节目实际上往往不亚于RPG和战棋类游戏，但目内介绍得不多。我想，这和国内普及的MD运算速度有关，MD节目上很少有能放大缩小反映三维空间感的内容。撰写此文，也算以SFC名义弥补一些MD不足吧。

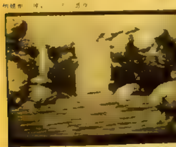
钓鱼太郎

NINTENDO 出品
RPG
8M
1 PLAYER
1994 年面市
张琦　管乐



如果你没有机会去垂钓 那么在这个游戏中 样可以体会到最真实的钓鱼乐趣

[illegible]



[illegible] 的时候，钓鱼太郎拿起鱼具，走出了 [illegible]



[illegible] 最重要的钓鱼 [illegible] 的体力和步行 [illegible]



离钓鱼太郎家最近的小池塘中可以钓到一种名叫"寄草 [illegible]"的小鱼。用这种鱼做诱饵钓鱼再好不过。一般来说，"寄草 [illegible]"的身长在6～13厘米左右。[illegible]



[illegible]



的草鱼，比起"[illegible]"更长[illegible]一[illegible]，[illegible]练。[illegible]

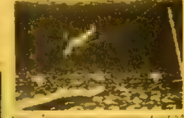
快攻的要的

[illegible]

上钩，要以相当[illegible]鱼线[illegible]的技术和鱼竿[illegible]操练技术，增加各方面的经验

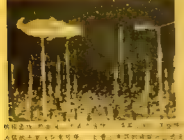
从最开始的"[illegible]"到最后的"[illegible]"

鱿，共有十九个种类，这其中包括[illegible]到太郎家东南的河岸去看看[illegible]处，只不过都是一些较小的（10厘米左右）河虾，[illegible]们颇费力气，这些家伙可比小鱼狡猾得多。[illegible]好好放松一下紧绷着的良线。[illegible]



收线

如把最初的[illegible]钓鱼区的鱼虾[illegible]得差不多了，钓鱼大部的[illegible]力提高[illegible]了[illegible]左右，便可穿过"钓虾区"[illegible]沼泽地进入一处新的河口，此[illegible]钓到[illegible]前面的那些小鱼[illegible]



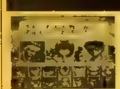


的粗鱼线[illegible]

为[illegible]

对付它的方法是掌握[illegible]距离水面太近，也不能[illegible]内不断拉[illegible]鱼竿，[illegible]后也切不可猛拉鱼线，[illegible]让它一[illegible]再收线，当快到水面[illegible]会将其钓出。

[illegible]钓到了黑鱼[illegible]最后为"[illegible]"[illegible]现，这期间[illegible]上钩的鱼[illegible]

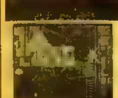


■根据现时流[illegible]白书)改编而成的这个游戏，目前已[illegible]场推出到第二代。[illegible]"指令"的形式制作的，而今次是类似于"街霸"或"真人快打"的格斗类节目。故事方面讲述的仍然是浦饭幽助为了打败魂族户愚吕而参加灵界比武大会，同妖魔们战斗，最终取得胜利。本游戏的特色在于不但拥有丰富多彩的武术招式，更加入了"灵气"技法，包掌握好"灵气"的数值，动用超必杀技，即可变不利为有利，变劣势而成优势。共有十位斗士供你选用，其中除了浦饭和其伙伴飞影、藏马、桑原，[illegible]行还包括灵力30%的户愚吕以及死死若丸、朱雀等敌对势力。但若在游戏前标题画面时使用秘技"上、下、L、L、R、R、Y、X、A、Y"，则能够在对战程序内增加四位新角色。



DISNEY　ACT
动作　1人用

■这个游戏是根据美国沃特·迪斯尼公司出品的著名卡通电影《美女与野兽》制作而成的。作为主角的野兽原本是一位英俊的王子，由于中了妖女的魔法而变成了丑陋的兽形，只有当一位姑娘真心爱上他时才能摆脱魔法恢复原状。游戏者要扮演野兽的角色，务必于玫瑰花凋谢之前找到那位爱他的美女。在野兽前进的过程中，会有烛台为他指路。需跨过千沟万壑，运用各种动作，如搬动巨石、徒手攀岩、咆哮等，分别应付不同的障碍。[illegible]段在等待着野兽，要过关很不容易呢！一开始便要撞散很多敌人，同时注意飞逝的时间。只要用心执着，野兽必会最终找到情侣，变回王子模样的。



■在任天堂时期名噪一时的《洛克人》系列终于在超任平台上有了新的作品。制作这个节目的CAPCOM曾于八位机上推出过"ROCKMAN"一、[illegible]四代。由于画面优秀并[illegible]耐玩度高而使得许多发烧友入迷。此次的游戏上的[illegible]洛克人比较八位机系列相比较有了很大改变，更加威风凛凛，动作敏捷，游戏背景华丽，音乐节奏令人振奋。故事方面说的是野心博士Dr WOLY不甘心被洛克人多次打败，又制造了一群强力的战斗机器人并向洛克人下挑战书。为了粉碎野心博士的计划，洛克人毫无畏惧地向战场迈进。在战斗中主角会得到老师的帮助，分别在手、脚和身体各处增加超级武器装置和助推器，完善自身战斗力并同各个敌人们作最终的对决。

■没有激烈的打斗，没有复杂的迷宫，也没有危险的陷阱，有的只是伴随着[illegible]轻快乐曲，宛如童年梦幻般的卡通故事。这便是《米老鼠幻想记》，一个纯粹的解谜游戏。你可以扮作米奇或他的女友明妮，去一个古老的王国解决五个问题，当这些问题解开后，便可得到几样宝物。把飞[illegible]换成仙豆，就能种起攀天藤去在巨人的身边完成[illegible]智力拼图。究竟都是些什么问题呢？有的是在一堆图画中找寻两张一致的头像（或图案），有的需要你用鼠标敲打隐藏着的制符号，还有的是给唐老鸭提供棋桌上的帮助，在装有排水管的箱子里，你要根据某些声[illegible]踏飞水机，而古菲在依顺序跳过一系列字母后会送给你一件宝物。当你认真完成了每个谜题后，将会感受到此游戏中特有的奇妙气氛。

神鹰突击队

——中国游戏第一盘

◎羊子

SLG	1人玩	100M

敌情通报第 31357 号：

"斯达弗因公国尊贵的公主夏娃·霍尔斯殿下在睡梦中突然被一群来历不明的武装暴徒劫持[illegible]。暴徒来自斯达弗因公国的邻国[illegible]，系[illegible]部队的敢死队[illegible]，匪首叫巴[illegible]32岁[illegible]校，代号[illegible]，曾在西非暴乱中屠杀过无数妇女和儿童[illegible]。"

战斗命令第 02034 号：

"奉联合国维和部队令，由你率神鹰突击队员 9 名，于 7 月 31 日 18 时前营救出[illegible]所有残匪，并攻占[illegible]大厦，营救出夏娃公主……"

在催人奋进的[illegible]特种兵进行曲中，你率 9 名神鹰突击队员出发了。[illegible]你们挑选了武器弹药，根据他们的特长，[illegible]战术经验，进行了[illegible]的战斗编组，并完成了[illegible]的战前[illegible]，对 9 名[illegible]进行了模拟战斗。

屏幕上[illegible]，[illegible]西[illegible]立交桥的四个环形[illegible]，[illegible]央[illegible]大厦[illegible]高级[illegible]片树林[illegible]地，假山[illegible]，[illegible]00[illegible]东北角的[illegible]，[illegible]迷人风光之中[illegible]"啪啪！砰砰砰"[illegible]射击"[illegible]的[illegible]打断[illegible]地打开[illegible]集[illegible]战的[illegible]角，东南[illegible]"砰砰砰"[illegible]射击的清脆枪声仿佛打在你的心上——哪一阵都不在话下！[illegible]号！他是你最心爱[illegible]子林[illegible]，军士长，服役多年的老兵！——[illegible]敌人了！[illegible]伙[illegible]手雷[illegible]枪弹流水般射敌人[illegible]报仇！"2 号狂怒了。你[illegible]2 号[illegible]跟踪闪动着[illegible]他不断变换着位置[illegible]"[illegible]！"巨大爆炸的声浪冲击[illegible]由[illegible]下——"[illegible]，我[illegible]收银星的奖章，啊

"妈——！"你还没从胜利的喜悦[illegible]，8 号的声惨叫传来[illegible]他全身[illegible]，倒在血泊中！——下次可要当心，别沿着大路走。

"[illegible]"——你就点出 5 号的跟踪仪[illegible]"5号[illegible]情报！两面受敌[illegible]第二战斗组的[illegible]你这个指挥员的分队战术没学到家吧！下次好好看看"帮助页"吧！

这哪里是玩电子游戏，分明在经历一场真正的特种战斗。

[illegible]游戏光盘是由多年从事军队指挥和[illegible]中级[illegible]上的[illegible]企划[illegible]美工[illegible]公司出品的中国大师[illegible]张多[illegible]。它只是[illegible]集系列游戏《神鹰[illegible]》[illegible]《[illegible]救美》企划书已编写完毕，不久即可[illegible]。

[illegible]《[illegible]国演义》、《大战略》类战[illegible]"战场"[illegible]，也没有繁琐的数据和[illegible]战场完全没有格子，一切都要[illegible]战斗进行中随时[illegible]全部在暗处！他们可能出现在任何一个角落[illegible]你的队员，而且打死就随着场景。

这种游戏也完全不像传统的格斗和"DOOM"，"街[illegible]"[illegible]操作来[illegible]那[illegible]用鼠标来指挥所有的队员——[illegible]看到敌人时，你必须首先判断方向，把[illegible]，快速发现敌人，否则你就可能先被[illegible]时，要正确选用武器，有时又必须[illegible]只要[illegible]采取[illegible]要注意的是当敌人刚使出直[illegible]之类动作时，你就得正确采取反击动作，否则[illegible]，0.1 秒之内你就会被打倒在地，百分之百的实[illegible]游戏过[illegible]即使你[illegible]敌人，敌人也会[illegible]收枪械！更妙的是，连[illegible]9 比 0（毫无一伤亡而全歼敌人），[illegible]还无人能同律。据说游戏设计者曾悬赏 10[illegible]而径直打到 9 比 0 的高手[illegible]它都是随机出现，面对这种不可重复的游戏，[illegible]没人能拿到这 10 万元！

注： **本游戏画面见本期彩色插页；本游戏光盘已经在国内上市。**

沙丘魔堡

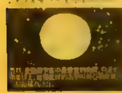
你是保罗·亚崔迪，李托·亚崔迪公爵之子。

强强滚 出版 容量 ：M

●赵庆清



[illegible]的宇宙，黑暗与光辉[illegible]，在这无限的时空中，一颗[illegible]的行星黑得失踪了又远了，巫勒奇斯 DUNE 便是这样一颗星球。巫勒奇斯是一颗金黄色的[illegible]的小星星，它是[illegible]



世道轮回，多少时光流去[illegible]，这上只有极少的自称"弗瑞曼人"的土著在地下的洞穴里休养生息，[illegible]过着艰苦却很平静的生活。



[illegible]

[illegible]

[illegible]管[illegible]。[illegible]弗瑞曼人[illegible]

弗瑞曼人并不满意自己[illegible]，[illegible]

[illegible]

[illegible]

故事[illegible]

且迪公爵是个十分慷慨但又很威严的人，母亲则是一位相当精明很干的女人。虽已过中年，却是[illegible]的使命。[illegible]保持好所听从父母的教诲，[illegible]

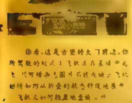
在此之后，你一面不停地在星球的基地之间飞行，用你的本领和勇敢去感召一群群弗瑞曼人，使之参加到与哈肯尼人抗争的队伍之中。整个游戏基本上就是在对话、寻找、飞行中进行。

有这样一些热[illegible]的朋友，他曾看第一电影而看过多少遍，然后在什么都要被贯彻[illegible]时，没完没了地把其里的情节[illegible]你，搞得你兴味索然，我可不想当这么个讨厌鬼，因此后面的故事不再讲下去了。

这个游戏的剧情与大多数 RPG 是一样，是单线条的，虽然你可以开着扑飞机满世界地飞（如果你不怕被打下来，甚至可以飞到哈肯尼人的营盘去，你将会看到自己被击落，在沙漠中逐渐变成一把骷髅的惨景），但是除非你完成游戏中规定的任务，否则游戏是不会前进的。而且，如果耽误的时间太多，等到哈肯尼人建立起足够多的军队，打到你的家门口来，也就 GAME OVER 了。

《沙丘Ⅰ》的这种讲故事的形式很吸引笔者，真实细腻的动画效果更使我迷醉了很长时间。直到现在，我仍然认为在表现日出、日落色彩变化等方面绝无出其右者。不但如此，它也比目前许多电视风光片更真实。(信不信由你，许多风光片的日出场景实际上是加滤色片拍的日落倒放做出来的，其真切感实在不敢恭维)因此，笔者一度曾兴奋地期待着《沙丘Ⅱ》的上市，万万没想到《沙丘Ⅱ》一反《沙丘Ⅰ》的风格，既没有一个个性迥异的人物出场，也没有多姿多彩的动画穿插，更没有希望和平、再不理解、崇尚绿色和维护生态平衡这样的主题，变成一种为打而打、甚至为打而生存的逻辑，太令人遗憾了。

我们来欣赏欣赏《沙丘Ⅰ》里面[illegible]



你看，这是古堡的大门前边，你所驾驶的[illegible]飞机正在暴风中起飞，只可惜杂志图片不能反映出飞机螺旋桨如何从折叠的状态舒缓地展开，飞机又如何轻盈地盘旋上升。

这是你将于此到真正的爱情时的一幕。夕阳里，沙丘地面处处是一种奇妙的红光，这真是……我不知不觉地也用上故事里的语言了。





[illegible]，片中色调的变化[illegible]展现出一[illegible]的眼睛究竟为之一亮，[illegible]沙丘上也有如此美丽的景色。

此时，你在沙丘上飞行，满眼看到的只是一片片的黄沙和褐色的岩石，而居住的部队开始大面积地种植植物，你就可以在空中欣赏着绿地告别那片地下的[illegible]地面[illegible]。

[illegible]的情况[illegible]，[illegible]红旗也都队。笔者曾在已经拉[illegible]全体的画面，[illegible]事要在[illegible]。



我要[illegible]比较，因为[illegible]游戏和电影的特点，[illegible]的文字和图片都是静止的，[illegible]却是活生生的动的故事，它能更直地牵动你的[illegible]。而电影呢，你只是被动地欣赏故事人物的喜怒哀乐，你或许会被感动，但你绝不会成为故事的主角。

对《沙丘Ⅰ》的好感使我对《沙丘Ⅱ》的期望可能过高了些。凭良心讲，某些方面《沙丘Ⅱ》的确超过了《沙丘Ⅰ》。例如，《沙丘Ⅰ》只是在飞机起飞时有一点发动机的声响，战争场面也实在分辨不出是开炮杀人还是在放礼花。《沙丘Ⅱ》则不仅有枪炮开火声，还有队伍被消灭时的惨叫声，更有各部队接受任务和完成任务时的[illegible]应答。当然，《沙丘Ⅰ》也保留了《沙丘Ⅰ》中有特点的人物对话时的表情，[illegible]大大增强了[illegible]。[illegible]大人物还是[illegible]人物在发话时都[illegible]到他的脸，且随着谈话的进[illegible]都具有特别的意味。[illegible]的面[illegible]有动的眉眼和嘴了。

从游戏结构来说，《沙丘Ⅱ》比《沙丘Ⅰ》更加“传统”一些。《沙丘Ⅰ》的故事有点曲折，需要你去摸索，而最后的结局也不出人预料。《沙丘Ⅱ》了然，没有什么故事性，目的更直接。一开始你就知道游戏中只有两类人物：属下或敌人。也许从商业角度出发这样更容易售出，但是从笔者内心来说，我还是喜欢《沙丘Ⅰ》那种风格[illegible]，[illegible]为任何策略类游戏大同小异的游戏，只有那种会上一部耐看的作品后意犹未尽的感觉。

有人说，维金公司的作品只有生大的场面，未重内涵，也许正是为此，维金公司才能拥有相当数量的欣赏者，他们所追求的是维金作品细腻的内容。然而在《沙丘Ⅰ》以及部分类似风格的游戏(如《KGB》)推出之后，他们竟放弃了自己已经建立起来的风格，与西木公司合作制造出来《沙丘Ⅱ》这么[illegible]都不伦不类模式的游戏，实在有些令人叹惜。《沙丘Ⅱ》的确没有了室内剧的特点，但同时也失去了象笔者这样的非战争游戏迷的支持。凭心而论，笔者愿有更多的《沙丘Ⅰ》问世，让玩家能得到更轻松愉快的享受，而不是过多的火与血的刺激。

鬼屋杂谈



王越鹏

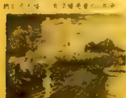
出版:INFOGRAMES　　类型:ARPG　　容量:8M

在众多电脑游戏中我只喜欢那些创意独特、情节完美、逻辑严密、智勇兼斗的游戏。《鬼屋》更是其中的佼佼者。《ALONE IN THE DARK》游戏描述了主人公在一座闹鬼的古老的大楼中的一系列不凡经历，情节恐怖，令人发指，险象环生，步步惊魂。



■情节简述

[illegible] 宅闹鬼，希望你能揭开那里的秘[illegible] 于是你坐上了[illegible] 5键打开音效）此时已是傍晚[illegible] 时天已经黑了下来[illegible]



[illegible]



现在想回去已经晚了

[illegible]



[illegible] 窗口，用手 [illegible] 一点不[illegible] 游戏中的每一个[illegible] 需要你开动脑筋[illegible] 勇气与智[illegible]

■创意小议

这个游戏给我更多是创意与制做方面的启示与感受：

一、情节曲折完美

这是一个融幻想与现实于一体的电脑游戏，大量的悬念令人深坠其中，其恐怖氛围(第一次玩时)不亚于



表面的恐怖电影，创意者没有过分渲染画面的静物、怪异与狰狞，而着力于剧情效果与悬念设定，其手法超用之间颇有些游戏界的阿奇科克(恐怖电影悬念大师，代表作《精神病患者》)。即使是重视该游戏在一间房中为了避开吸血僵尸会关房门，也可能就在这一刹那[illegible]，半撞了个满怀，看来让我出[illegible]。悬念，只有悬念，不断才是真正的恐怖，身处危境却不知何时被害，你的每一次呼吸都在紧张[illegible]。创意者正是通过这一点牢牢地抓住了游戏的心，让你一刻也不能轻松，一刻也不敢轻松。《INPARK》(电玩)可称是恐怖游戏的精典之作

二、逻辑严紧

逻辑严紧是这个游戏超越其它游戏之上的又一优秀之处，游戏过程中你可运用拳脚、刀枪、弓箭等多种打斗功能，查找、开启、推移、奔跑、跳跃随你选择，必要时你还能放火、放水等。《INDARK》与一般的RPG或ARPG之不同在于它在处理问题的方法上并非都是唯一办法，如打鬼拳脚刀枪之外还可以用椅子砸死，甚至还可以用物品(书、瓶子、油罐)将他打死，或站在出口不让他出来，将他活活饿死。笔者第一次玩时，由于不知该如何打鬼，只将找到的物一件件地掷过去将鬼打死。也曾是在这次搏斗中意外地发现了一把重要的金钥匙，另一次竟冲再接着将怪鸟一拳打出窗外；更有趣的是一次用长剑攻前方的吸血鬼，却因挥剑的一刹用刀背伤及身后的一个鬼，结果两鬼同时毙命；而在地下室树洞中为避开“大龙”(巨虫)的袭击却让追上来的怪鸟当了替罪羊，被大龙一口咬死。实践中种种有趣的战例，我想如果没有创意制做者的精心设计是不可能实现的。略兴趣的[illegible]度不妨试一试[illegible]“[illegible]”。

三、音像效果出色

《INDARK》[illegible]，《INDARK》给我们一个“真三维”[illegible]次看到该游戏时还以为是一组电脑动画的演示呢？值得注意的是《INDARK》不同于3DWOLF的全部逐景放大，也不同于《魔眼杀机》的棱形构成，更不同于《COMANCHE》，因为后者走的是纯粹矢量的路子内存占用大(4M)，硬件要求高、画面与情节较简单，(尽管如此，COMANCHE仍不失为目前最优秀的飞行游戏之一)，而《INDARK》走的是位图与矢量图相结合的路子，仅要求1M内存286即可运行，即使是486DX2或更高的机子，也很难实现高清晰的全三维的大型游戏。故《INDARK》这种结合图像法不失为游戏制做的一种佳秀方法。

此外，游戏的音效与音乐也制做得十分精美：仅PC喇叭便可听到清晰的蟋蟀叫声、蛙鸣、各种鬼叫，拉铁门的声音、脚步声、喊叫声、各种笑声、拉抽屉之声、拉门之声、枪声、挥拳的声音、破碎声、射箭的弓弦声、椅子与地面的摩擦声，以及放箱时的“鬼之声”等等；使用声霸卡甚至可以明显区别石板地与木板地的脚步声，惨叫则更加撼人心肺。背景音乐则可听性很强，简直就是一盘CD，[illegible]情调。笔者也曾[illegible]，此时只有脚步声[illegible]，阴当你战[illegible]



[illegible]的音乐[illegible]

而[illegible]反映了《INDARK》制做者们的综合创意能力

[illegible]

游戏要发展，游戏要完善，这就要求我们不论是玩家还是作者，能够不断发现并改进现有游戏的不足，使未来的游戏更加精彩完善。鬼屋自然也有它的不足之处需改进：

1、应增加随机性，即每次出现的

鬼怪的数量、方位应有所变化，或一个或三两个或全无等等。

2.应增加幻觉效应。如可设幻觉鬼（假鬼）[illegible]

3.应增加意外性。如打过的房间可能再次闹鬼，或存放的物品不见了等等，以及动枪把门打坏了会怎样？能不能给鬼毁容呢？如能跳窗而出是死还是有意外的发现呢？游戏结束时出门之后是否应有花鸟异境？……

《鬼屋》之后又出现了《鬼屋Ⅱ》与《鬼屋Ⅲ》并没有令人耳目一新的感觉，只是多了个小妹妹十分可爱。[illegible]《鬼屋Ⅰ》，[illegible]

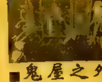
小插曲



[illegible]

瓶"、不知被哪位"大食"兽给吞了一个文件，结果根本去不了地下室。气愤之余我们干脆查看所有的文件，发现少的是一组位图文件。于是将其它的文件仿造成该文件，结果令人十分吃惊：地下室内如梦幻世界，你看到的路与鬼怪……全是假象，人行走在空中，看到门进不去，可看不见门的地方却能进入另一个天地。我们想不到在《鬼屋》的游戏中从会意被加入这[illegible]"大食"是由衷到爱了。

最外还有了鬼屋的攻略文件 ALONESOL.TXT 中有"要参看"，这可以说是某它或者的一种"鬼屋指南"了。



鬼屋之外

走出鬼屋是一片花香鸟语的草原，走出具体游戏，游戏事业是一片生机勃勃的气象。《鬼屋》的游戏玩完了，但《鬼屋》留给我们的思考却是多方面的。在领略游戏带来的同时，《鬼屋》的成功与不足之处，是不是也值得其它游戏制作、特别是游戏创意者们细思呢？INFOGRAMES 公司早在1992 年就推出了这部堪称 PC 游戏史的精典之后，台湾以及日本的游戏[illegible]"125,527"式的电脑上转圈子，这是不是也反应出一部分人的惰性与[illegible]呢？我们寻找专家的电脑游戏[illegible]在"超任"之后要转向个人计算机游戏，那我们中国大陆呢？

我在期盼着，我在关注着，我也在小小地尽力着。

电子·电脑·游戏与人生

赵庆清

我是学电真空的。说得明白一点，在人们早已进入半导体世界的八十年代，我却阴差阳错地学起了老古董的电子管。所以，电子对我来说是看得见摸得着的东西。不是吗？当你看着电子管发出微微的橘黄色的光，你会知道电子正在玻璃泡泡里飞奔；当你不小心碰到工作着的电子管，一样会感觉到电子的威力。可是，我对现在的微电子世界感觉却是那么陌生，计算机就更让我费解了。说起来我也并不惭愧，本来嘛，我是从理论高度了解高新技术的，那些电子元件的原理我当然都很清楚。正象我明知道饭是用火烧熟的，老婆不在的时候我仍然要到食堂去用餐一样。学电子的不懂计算机也情有可原。不过，话说回来，我的电子理论基础难道不是一点点优势么？

第三次浪潮的基本道理之一就是由于新的知识来得太快，原有的知识一下就老化了，在信息时代，全世界所有的人都站在同一起跑线上，就看你能不能抓住机会。

有没有一条捷径，让人能起码在最近的时间里不至于太落伍，甚至暂时领先一步呢？不太谦虚地告诉你，我觉得我已经找到了，那就是玩电脑。

玩起电脑，就一发不可收了。我这人最大的优点就是[illegible]，学东西往往是从零开始，简直就是从POWER找起。当然，免不了把街上能买到（买得起）的书都搬回来。花了一些工夫，如今虽不敢入行专家，但敢说一般的小毛病儿也难不住我了。而且，既然是讲“玩”电脑，就得玩出名堂来，把里里外外的当然都得玩到了。为此，[illegible]

好在我来说，微机自然也是这个电哥们儿，每家的机器都自有一点脾气儿，如何以最短的时间考验它最大的性能呢？答之曰通宵达旦地玩游戏，而且要玩你的计算机所能运行的最高级的游戏。原因很简单，通宵达旦者，廿四小时连续运转也；君不见IBM公司不也说七十二小时考机么。这可不是在糟践东西，而是的的确确在“考机”，只有高级游戏才能充分反映出一台计算机的最大潜能。比如，要是一台机子工作没多久就得吹吹空调，那还能要么？再如，游戏里的小人跑得是否顺畅，全看机器的运算速度了。既然音响发烧友新买来什么都要“煲”，我们电脑发烧友“烤”一“烤”也是理所当然的。

现在说起来轻快，几年前刚刚“请回”这位祖宗爷时对其拿它不知如何是好。那些书本在我都[illegible]不懂。那个不点[illegible]都免有劲，打[illegible]不能和主机放在一起[illegible]的随机条件说明书[illegible]。压今，大会都[illegible]，[illegible]的，先开显示器、打印机，再启动主机电源。于是既然，那么的计算机都和主机和显示器电源连在一起，该如何是好呢？

再耐耐心心学它吧。一台计算机买回来，搬上台后很美好的，也许开机后“嘀嗒”一会儿给你个“C ：”，那可要你有运气。我的那台286，却是半晌什么也不出，除了风扇呼呼响以外可能电源接通了以外，不知道它打算干嘛。于是买书，于是请教，才算弄明白，要让计算机正常工作，必须先使它运行一套基本的软件，叫做系统软件，也就是人们常提起的DOS，哪怕一辈子也不打算用计算机打英文，DOS仍然在中文环境后面默默为服务着呢。明白了这些，“微机”才算开了窍。

开始，忽然只是带着好奇，干活累了的时候轻松一下玩玩游戏，可是游戏怎么调出来呢，于是钻窟窿打洞地要知道所有的文件名都是什么意思，慢慢地，就把DOS中常用的命令掌握了。后来，很不幸，计算机着了病毒，当然不愿意把计算机系统软件整个儿重装一遍，那样的话辛辛苦苦输入进去的东西就全没了，想办法杀毒吧。这么折腾过几回，很多工具软件就越来越得心应手。

我觉得通过“玩”学电脑有以下好处：

第一，可以比较快地熟悉电脑语言。电脑初到你家，好像是另一个世界来的朋友，你想与它交流，就应该学着讲它的语言。一般人出了学校门就再也不愿正襟危坐地去读书，可是玩电脑就必须学才能玩，这叫“寓乐于教”。不是笔误，普遍的说法是“寓教于乐”，目的在于教，乐为之用；我可是目的在于乐，教是过程。家有十岁女孩花数百元的电脑班还不肯上，不（下转42页）

微型计算机家族成员——PDA

眼下信息爆炸，百端待举，想干点事情的人恨不得长上三头六臂。自然，假如你有实力，你可以雇个秘书、随书什么的。但是，如果你的钱包不怎么鼓，你可以投资买台 PDA。

PDA 是什么？就是英文 Personal digital assistant（个人数据助手）的简称。它属于微型计算机家族，体积、重量与计算器或大 1/2 录相带相似。现在这种玩意儿在欧美已已成为人们的热门货。

美国苹果公司生产的“牛顿信息簿”（Newton Message Pad）可为顾客储存所有信息。日本卡西欧公司和坦迪公司的“变焦”牌（Zoomer）PDA 可以翻译 26 种语言，拥有这种 PDA，等于雇用了一位全能翻译。美国电话电报公司生产的“好望”牌（EO）PDA，是目前世界上最高级的一种 PDA，重 3 磅，除具有普通 PDA 的功能外，它还可当电话、传真机使用。现代技术发展日新月异，PDA 产品也在向多功能、便携、价廉方向发展。总之，拥有一台 PDA 就等于有了一个随时准备待候你的助手。

目前，我国的 PDA 市场，权智集团公司生产的“快译通”系列产品占有相当大的比重。其中 EC1000 具有多功能、便携、价廉的特点，特别适合我国的消费水平。它具有英汉/汉英双向翻译功能，可查阅普通话拼音，也可用[illegible]，[illegible]操作工[illegible]英文填字游戏[illegible]好助手。由于它只有计算器大小，携带极为方便。EC1500 更具有中英文发声功能，具[illegible]，电脑软件英文含[illegible]使它更成为研究员家的好助手。

美国未来研究所估计，1995 年将是全球 PDA 的发烧年，届时，人们将越来越认识 PDA 的价值，像 1984 年我们购买个人电脑一样，快快乐乐地去商店选购自己所需要的 PDA。

EC 1000

EL 2300

权智集团简介

权智集团主要致力于高科技电子产品的科研、开发、生产、销售、售后服务和投资等。权智集团是一个跨国家和地区的集团公司，是香港上市公司，也是世界上最大的袖珍电子辞典和翻译机的科研开发者与生产销售商。

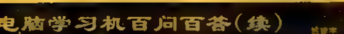
权智集团[illegible]“[illegible]”牌[illegible]价值经香港评估公司[illegible]千万港元。“快译通”电子辞典[illegible]世界名牌产品，销往世界 20 多个国家和地区。在中国“快译通”电子辞典[illegible]委员会鉴证为世界先进水平。

权智集团生产的产品主要有四大类：①“快译通”电子辞典系列 EC 系列；②微型电脑类和中[illegible]；③传呼机等通讯设备及器材；④电子游戏机系列如“E90 帝王之王、E39”霸雷 1 号”游戏机及 E66”霸雷 2 号”[illegible]，GB800C[illegible]TP300C”[illegible]。

上推 43 页

[illegible]就了[illegible]大太[illegible]不[illegible]一般的[illegible]来了。人[illegible]是专家了。反正这么说吧，其终是[illegible]的好事，尤其小孩子，要是不爱玩儿[illegible]是有病了。能有几位少年朋友，都是[illegible]并不满足，学着使用各种工具[illegible]不够用，又设想着开发新的工具软件[illegible]的功课很快学完了，岂不是[illegible]

[illegible]细想想，人生也是一场 RPG，人们每时每刻不都[illegible]着各种角色么？成功与否全看自己如何想、如何[illegible]这难道不是游戏的编制者们一直想告诉大家的吗？或者，这也正是游戏之所以那么吸引不同文化、不同种族、不同国家的人们的根本原因吧。



12. 问：[illegible]
不知是什么形式的[illegible]?

答：裕兴的 YX-5 系列和 YX-686 [illegible]体机都可以配接世界流行的 IBM 格式的 3.5 英寸磁盘驱动器[illegible]张磁盘格式化后容量为 720K，相当于裕兴最新 V5 学习卡用户容量[illegible]40 倍[illegible]的文件还能在[illegible]使用[illegible]一个[illegible]V5 学习卡[illegible]

13. 问：[illegible]

答：请你先[illegible]然后键入 8794，这时[illegible]“[illegible]”[illegible]这个字[illegible]

14. 问：什么是一体机，什么是分体机？

答：一体机指的是将[illegible]和键盘以及各种外设[illegible]在同一个机壳内，[illegible]分体机是[illegible]来已经实现了[illegible]

15. 问：[illegible]K[illegible]学习卡[illegible]M[illegible]

答：K 是英文中“[illegible]”的[illegible]，在计算机界代表 1024. M [illegible]万，代表[illegible]1M 和 4M [illegible]学习卡的[illegible]32K 的[illegible]

16. 问：[illegible]

答：[illegible]上如小型的[illegible]

17. 问：什么叫“[illegible]”?

答：[illegible]电脑学习机[illegible]“[illegible]”是裕兴学习机的独有功能[illegible]IST 引[illegible]了汇[illegible]两节七号电池。

18. 问：[illegible]文字处理工作，不知学习机[illegible]

答：[illegible]86 和 686 插上软驱后可以使用[illegible]“WPS”[illegible]理软件，它是与微机上广泛使用的“[illegible]”[illegible]专用的[illegible]格式[illegible]输入、[illegible]的使用[illegible]“WPS”[illegible]学习机[illegible]

19. 问：裕兴的 YX-586 和 YX-686 有[illegible]区别[illegible]

答：YX-586 和 YX-686 用的都是[illegible]V5 学习卡，[illegible]YX-586 与 YX-686 的区别在于 YX-586 是分体式的，[illegible]一体机 YX-686 [illegible]

20. 问：我是一名学 CI 设计的职高学生，对裕兴的[illegible]，不知它[illegible]什么。

答：[illegible]，我专门采访了[illegible]设计人。[illegible]“设计这[illegible]分析了裕兴的创业[illegible]的追求和对[illegible]中的[illegible]与[illegible]!”

“游戏家庭”特别消息!

包[illegible]拥有[illegible]64 位[illegible]游戏机“土星”，[illegible]“土星”已成为游戏界[illegible]游戏机种。欢迎广大游戏爱好者前来[illegible]订购。

另外，本店[illegible]游戏爱好者提供以下[illegible]游戏产品：

1. [illegible]世嘉[illegible]机(可[illegible]世嘉公司推出的 32 位[illegible]“super 32x”)。2. [illegible]游戏机[illegible]机，[illegible]世嘉，[illegible]游戏[illegible]品种齐全。3. 世嘉 CD 机(配合世嘉游戏机使用)，[illegible]CD 游戏机内[illegible]。4. 世嘉手持游戏机(彩色屏幕)世嘉手持机专用电视[illegible]器(与手持机配合可收看电视)。5. [illegible]世嘉卡，品种繁多，[illegible]40 元/月，并备有游戏杂志多种。6. [illegible]世嘉[illegible]的订购业务

欢迎广大游戏爱好者莅[illegible]选购。

地　址：北京市东城区东[illegible]口南大街 6 号。

联系人：[illegible]　　电　话：4078068

传　真：8328800 呼 1853

消费者协会打假 学习机市场有望

本刊记者

今年8月下旬，中国消费者协会为了保护消费者的利益和指导消费者购买，委托国家广播电视产品质量检测中心在京进行了学习机质量、功能的全国评比。这次评比重在打击假冒伪劣，扶植名优产品。测评8月到9月间在北京市场购买了主要生产厂的十二个型号的学习机进行检验，检验分为三大项：国家强制性标准安全和电磁骚扰的测试，外观结构、工艺测试和功能评价。

在这次评比中发现虚假[illegible]键盘、虚假打印机接口[illegible]包装介绍与实际功能不符的现象较严重。

在这12家学习机中通过干扰特性和安全特性测试全部合格的有三家，包装介绍与功能相符的有四家，外观、结构和工艺指标优良的有五家。

近年来，学习机以其价格低廉、功能实用、易于学习和使用等优势，迅速成为市场上的畅销产品。今年的学习机市场出现异彩，打破了几家控制的格局。但由于学习机生产所需的技术含量高、投入资金多，且消费者对于学习机的功能与质量要求越来越高，因此通过几个月的角逐争夺，明年的市场将重新被名优产品控制。中国消协希望通过这次评比净化学习机市场，使那些功能多价格适中的好产[illegible]提醒广大用户注意产品比较，不要[illegible]，还要注意功能和服务。

欲知[illegible]详情，请看本刊下期的详细报道。

启事

[illegible]

01 40-5310

0[illegible] 4049342—1。

[illegible]

[illegible]BP[illegible]

[illegible]97188 9898。

书店 电话

书店	电话
湖南衡阳市中山北路224号电子科技书店	229295
[illegible]科技书刊服务部	
[illegible]路[illegible]号[illegible]	
[illegible]路[illegible]"[illegible]电子书店"	4028867
[illegible]路[illegible]号	5846[illegible]5
上海市[illegible]	
北京市[illegible]号电子科技书店	606[illegible]81[illegible]

游戏机专营店 电话

游戏机专营店	电话
成都市人民中路[illegible]段[illegible]号[illegible]楼[illegible]大楼"新星"经营部	675[illegible]
成都市金华街[illegible]号"[illegible]"[illegible]	333342
重庆[illegible]路[illegible]号"[illegible]"	
福州[illegible]路[illegible]号"[illegible]"电脑有限公司	[illegible]
湖北襄樊[illegible]路[illegible]号游戏机专卖	[illegible]
安徽[illegible]电子[illegible]研究所	9373
广州市解放[illegible]路[illegible]电器"	3395717
保定市[illegible]号"[illegible]艺"游戏机服务部	
南京市[illegible]号"[illegible]电子公司"	66[illegible]9[illegible]94
上海市[illegible]路[illegible]号[illegible]经营部	3229023
北京市地安[illegible]门[illegible]号"[illegible]"	4042628
北京[illegible]号"游戏天地"	4078068
徐州市淮海东路[illegible]"[illegible]电子"经营部	



新闻联播

任天堂侵犯专利权 须赔受损公司3亿美元

[illegible]天堂公司侵犯 Alpex 电[illegible]技术专利权，必须赔偿 2.08 亿美[illegible] Alpex [illegible]在 1983 年申请破产[illegible] Alpex [illegible]于 1977 年[illegible] Alpex [illegible]天堂[illegible]

日电子杂志创刊

[illegible]

美国已真正实现电子新闻

[illegible]的电子新闻[illegible] EO [illegible]报及合作公司一起，已从去年 9 月开始，提供利用 EO 的终端便可收到全美 200 家以上新闻媒介的有关报[illegible] IBM [illegible] Prodigy [illegible] 1994 [illegible]

[illegible] AT&T [illegible] "AT&T EO"[illegible] 1989 年[illegible]

[illegible]有关信息，这种服务还可以提供把有[illegible]。[illegible]明，30 分钟内便可完成这一工作。EO [illegible] 19.95 美元。

[illegible] Prodigy [illegible]

Apple [illegible] Tandy [illegible]

任天堂游戏机将采用 64 位 RISC 处理器

任天堂公司最近决定将从 NEC 公司采购下一代家用电子游戏机的 64 位 RISC 处理器。

[illegible] 1995 年[illegible] 25000 [illegible]

[illegible]



SEGA 与 Microsoft 联合开发游戏机 OS

日本 SEGA 公司计划与美国 Microsoft 公司联合开发游戏机操作系统，用于 SEGA 的新一代游戏机"Saturn"。

SEGA 公司决定研制一种便于软件开发人员制作软件的游戏机。为了促进软件的开发，首先必须完善开发环境。

新一代 SEGA 是一种适应多媒体的游戏机，它采用日本胜利公司的图像技术和雅马哈公司的音响技术，核心部分采用两个日立公司的 32 位 RISC 型微处理器。信息处理速度大大提高，彩色动态图像处理等部分能力超过了微机的能力。两家为了充分发挥该游戏机的高性能，并向多媒体机靠拢，系统是公司联合开发的游戏机操作系统。

为了在该游戏机上安装附加器后能够利用在家购物、在家办公和点播录像节目等各种服务，作为多媒体机使用，其操作系统必须能适应通用性强的信息处理和通信网络。

美港联合策划家庭电脑降价

一项旨在大大降低家庭电脑销售价格，从而使电脑迅速普及和进入家庭的计划，年内将付诸实施。这项计划是由世界最大的电脑软件公司美国微软公司和家庭教育电脑业界销量第一的香港伟易达电脑公司共同策划开发的。

长期以来，家庭电脑价格昂贵，是阻碍电脑大规模进入家庭的一大难题。微软公司依靠自己在电脑软件研制开发方面的优势，与伟易达公司合作，将研制开发一套全新的，价格低廉，功能齐全的家庭电脑软硬件系统，以替代目前市场上昂贵的家庭电脑。

微软公司总裁盖茨和伟易达公司总裁黄子欣在接受记者采访时说，他们的目标是要家庭电脑销售价格不超过 4000 元，并将于年底完成这套电脑产品的研制工作，明年初正式推向我国市场。

三大企业联合推广郑码

5 月北京大学方正集团新天地电子信息技术研究所、中国长城计算机集团公司、北京联想集团公司与中易电子公司在京正式签约，决定联合推广"郑码"汉字编码系统。"郑码"将成为"长城"与"联想"产品中的首选汉字输入系统。

长期以来，我国汉字编码系统一直处于"诸侯混战"、"万"码"奔腾的局面，各种方案达五六百种之多，给用户的使用、中小学的基础教育等带来了不少麻烦。这次长城、联想及新天地三大企业与中易公司合作，联合推广"郑码"，走出一条由公司优选推广汉字输入系统的新路，将有助于把编码混战局面引导到规范化的轨道上来。

"郑码"汉字编码系统，是我国著名文字学家、《英华大辞典》主编郑易里教授与中易电子公司总工郑珑女士共同发明的，已获中国、美国和英国专利，1992 年荣获北京国际发明金奖和最优秀发明大奖，最近又荣获 22 届日内瓦国际发明金奖。

上海制成证券家用电脑系统

当前，证券行情已成为千家万户所关心的重要信息。为促进证券事业的进一步发展，使证券信息能实时为客户掌握，上海证券交易所、上海电子计算机厂、上海图像数据通信公司共同研制了"上海证券家用电脑系统"。

整个系统由数据采集发送中心经公用电话网及 VAP 通信卡与家用电脑终端（286 配置）所联构成。它在可视图文证券市场信息基础上实现了与上海电子计算机厂研制的通信卡及 PC 机的对接，使家用电脑用户及时了解证券行情。

随着该系统的推出，目前上海正积极组织力量开发更多的证券家用终端应用软件，在家用电脑终端上实现股票的委托交割、记存、查询六个月以内证券行情等等，为千家万户的股票投资者做决策参考。（冯毓乾

"国际娱乐文化产品博览会"明春在京举办

由中国贸促会、长城工业总公司等机构主办的"首届北京国际娱乐文化产品博览会"将于 95 年 3 月中旬在京举办。此次大型博览会展览分六大类：视听、运动、游乐、玩具、音乐、商务。电子游艺器材将在其中占有一定比例。目前展位正在接受申请，凡有意参展企业可来函向编辑部索取参展资料。

本刊编辑部

编读往来

各"书"己见、畅所欲言

一石击起千层浪，本刊创刊号全面铺开后，收到大量的读者来信，现选登部分心声，欲使其各抒己见、畅所欲言。

●总觉得这段日子最难熬，就是等待贵刊的到来，最高兴的莫过于收到此刊。 上海·周晓军

●贵刊对我们来说真是天降福音，真怕是一场梦，一醒来什么都没有。 广东·卢少毅

●希望增加彩色插页，改用较好纸张，适当提价。 湖北·刘志平

●我闯关六年了，对游戏的感情怎么说呢？每天早上，就想着玩上几下。虽然如此热爱TV GAME，学习成绩却如旧，现在是重点中学学生，考试全年级第一，可不是吹。奉劝各位家长一句，不要把学习不好全怪在游戏身上啦。 北京·张平毅

●刚翻了两页，便立刻被吸引住了，那里天下，真是一见如故，相见恨晚。希望改成月刊，半月刊，甚至旬刊！ 北京·朱涛

●应重点介绍家用电脑，形成贵刊重点。 抚顺·苏力

●你们这本杂志，太棒了！ ·王丹红

●希望办一个各机种的"游戏排行榜"，报告日本及国内的游戏排行。 新乡·司帅

●内文也应彩色印刷，价格贵点也愿购买。 西昌·王军

●建立"有求必应"栏目，回答读者玩关中的疑问。 上海·宋闻

●能否多出些关于日文RPG类游戏的指导文章，特别是关键字句日文的解释，并增加页数。 海口·陈钢

●建议设立游戏批评栏目，让玩家提出对游戏类中不足之处的改进意见，使以后来的游戏制做者不要重蹈覆辙，给大家一个出气的机会，栏目就叫"出气筒"。 北京·王鸿鹏

●办一个栏目专门介绍国内厂家生产的游戏及卡带。 辽宁·姜庆钧

●希望多了解一些国内的游戏制做方面的情况，也让他们了解我们的心声，与其让日本游戏四处泛滥，不如大家行动起来宏扬中华文化。 北京·柳边

《家用电脑与游戏机》编辑部：

各位好！

虽然贵刊刊名一本正经，单调与古板，虽然封面及刊标略少前卫艺术之风格，但我们看到总经理的一番大战略，电子游戏世界几番起伏争霸的风云变幻，使人无不感到世界各科技的风雷已震撼人，更加欣喜地感到中国电子游戏业争霸的大门已悄然开启，是该高举大旗之时了。… 不占领人家就会占领，你不强大，人家就要你GAME OVER。

虽过而立之年，却仍是任天堂的狂热爱好者，对旁人的困惑与讥笑本人… 是谁能欣赏世界科技文化之精华，是谁能… 一番伟、壮丽、奇幻、瑰丽之世界！

面对世纪如《超级马里奥》你…，面对挫折如《忍者蛙》你毫不气馁，面对日寇如《火焰英雄》你奋起抗争，面对人生如《三国志》你胸怀广阔。

让我们一起为中华早日登上世界高科技发展步伐而大声疾呼"过关！过关！"。

湖南长沙音型机器厂家兴实业公司 冠立

94与95

各位读者朋友：

新年好！

虽说我们只见过四面，却早已神交多年。

我们热爱人生，求知欲旺，富于挑战精神，乐于接受新事物。电子游戏打开了未来世界的一扇窗口，我们在这里相识，结为朋友，并从此向信息社会迈开步伐。

朋友的支持与希望已铭记在心，95年杂志怎么搞？作为同路人我们简要地告慰大家：

1. 继续说实话，真实地反映行业的发展、评价游戏节目；
2. 保持高品味，展示游戏文化精神，提倡健康的游戏形式；
3. 改进出版工艺，提高印刷质量，缩短出版周期；
4. 探索以游戏为主要形式的轻松的学习电脑的捷径；
5. 加大电脑知识的比重，客观地介绍学习机使用和选购；
6. 适时组织比赛、讨论，推动电子游戏活动的健康发展；
7. 加强与朋友们的交流。

本刊编辑部

每一封来信都深深地感动着身兼编者的编辑部的每一个人，我们已将来信分类研究，并针对读者的建议或意见做了"战略部署"。倾听玩家心声，介绍优秀游戏，促进中国游戏事业的发展与繁荣，一直是我们创办这本杂志的初衷，游戏文化不同于其它文化艺术的重要一点就是游戏的"参与性"。很可惜——就是我们的参与中国的游戏业以及游戏文化很可能永远是别人的附庸，可喜我们面对中国本地玩家一封封真诚富有热情的来信的时候，我们坚信，中国的游戏事业必将人才济济，中国的游戏文化必将独放异彩。

’94   

注:(　　)内的 1—41 意[illegible]"第一[illegible]第 41 页"



控制器博覽
1
2
3
4
5
6
call 1-800-STARWARS

家用电脑与游戏机



CN11 - 0/TP
定价 2.80 元